
三栖人
内蒙古人民出版社





三栖の流行爆
编者序
当初在构想三栖流行爆一书时，并无它意，只是很单纯的想为漫画、动画及游戏机的消息结合，提供给这三类型爱好者一本横跨三界的共同刊物，让喜欢漫画的朋友能借由这一本书了解动画的世界及游戏机的世界，相对的也能让其他两类的爱好者借由此书跨足另一未知或已知的世界中。单纯的想法引来了相当多的回应，也得到出版社BOSS的认同，在共同的催生下三栖流行爆出版了，它除了是众编辑努力的结果之外，更是满载著梦想的大船，一艘看起来不是很豪华的船，用梦想当动力，用彩笔划出航道，驶向我们共同的国度。
书是完成了，辛苦总算有了结晶，在经历这一本书的制作，小编总算了解众志成城的意思，很感动也很感激，但就是不知读者大人的反应是如何，有点担心、有点兴奋，担心的是书籍内容会不会不对味，或是不能满足读者的需要，而兴奋的是，这样一本集合众人力量所完成的书，就如同完成一件大事一样，让人感受到做大事的快乐。


原画by　清水玲子

三栖人



～电子游戏快车（四）～

图书在版编目（CIP）数据
三栖人／刘文雨编.—呼和浩特：内蒙古人民出版社，1999.7
（电子游戏快车·四）
ISBN 7-204-04827-X
Ⅰ.三…　Ⅱ.刘…　Ⅲ.图象处理·计算机应用　Ⅳ.TP391.4
中国版本图书馆CIP数据核字（1999）第30889号

三栖人

主编：刘文雨
责编：塔木苏荣
编辑：萧腾
美编：尖端
SHADOW PHOENIX
校对：SHADOW PHOENIX
策划：《电子游戏软件》杂志社
出版发行：内蒙古人民出版社
（呼和浩特市新城西街20号）
印刷装订：北京新华印刷厂
开本：787×1092毫米　1/16
印张：13
字数：200千
1999年7月第一版
1999年7月第一次印刷
ISBN 7-204-04827-X/G·1045
定价：24.00元

千红万紫的动画领域

有关知识的大型集合

风华绝代的CG作品

天花乱坠的缤纷世界

画集与模型的简介

梦与梦的交织

精彩经典的回放


ALBUM OF PAINTING
彩色
筑梦地



◆在广井王子的(向北)设定中，女孩的个性中似乎都带著一点点忧郁，那种楚楚可怜的表情，让玩家难以割舍。



◆眼睛大是东洋动、漫画美少女的特色，虽然有点夸张却有无限的魅力。







◆童话世界２０周年重新发行ＬＤ，让不少的人找回童年的回忆及旧时的欢笑。

战争



◆战争的题材运用到动、漫画中是常见的事，但因为观赏者绝大部分是青少年，所以再故事中一定会加入正义及热血的要素，及战争带来的影响。

◆装甲机兵ATM-09-ST是SUNRISE公司中较早期的机器人系列，其知名度不亚于机动战士高达。







逢坂浩司 機動戦士Vガンダム
山根公利 機動戦士ガンダム 第08MS小隊
大河原邦男 機動戦士ガンダム
78


色筑梦地
OF PAINTING







新女性

◆女权意识的渐渐抬头，让动、漫画作品中，更多以女性为主角的话题，也让女性角色的个性多元化，让我们有幸欣赏到更多类型的女孩。



◆对於幸运女神的温柔，相信是每一个男性都渴望的，即使是幻想中的角色，也会将她视为找寻的对象。





◆柔情似水的温柔个性，连刚硬的男子汉也会融化，难怪说以柔克刚百战百胜。

爆猎一族

复仇

◆复仇是一切行动的原动力，也是故事的开端，很多故事都是这样写的








性格
◆性格迥异的角色对立，亦邪亦正的人物设定，方能创造出震撼人心的作品。

贞本义行的EVA世界

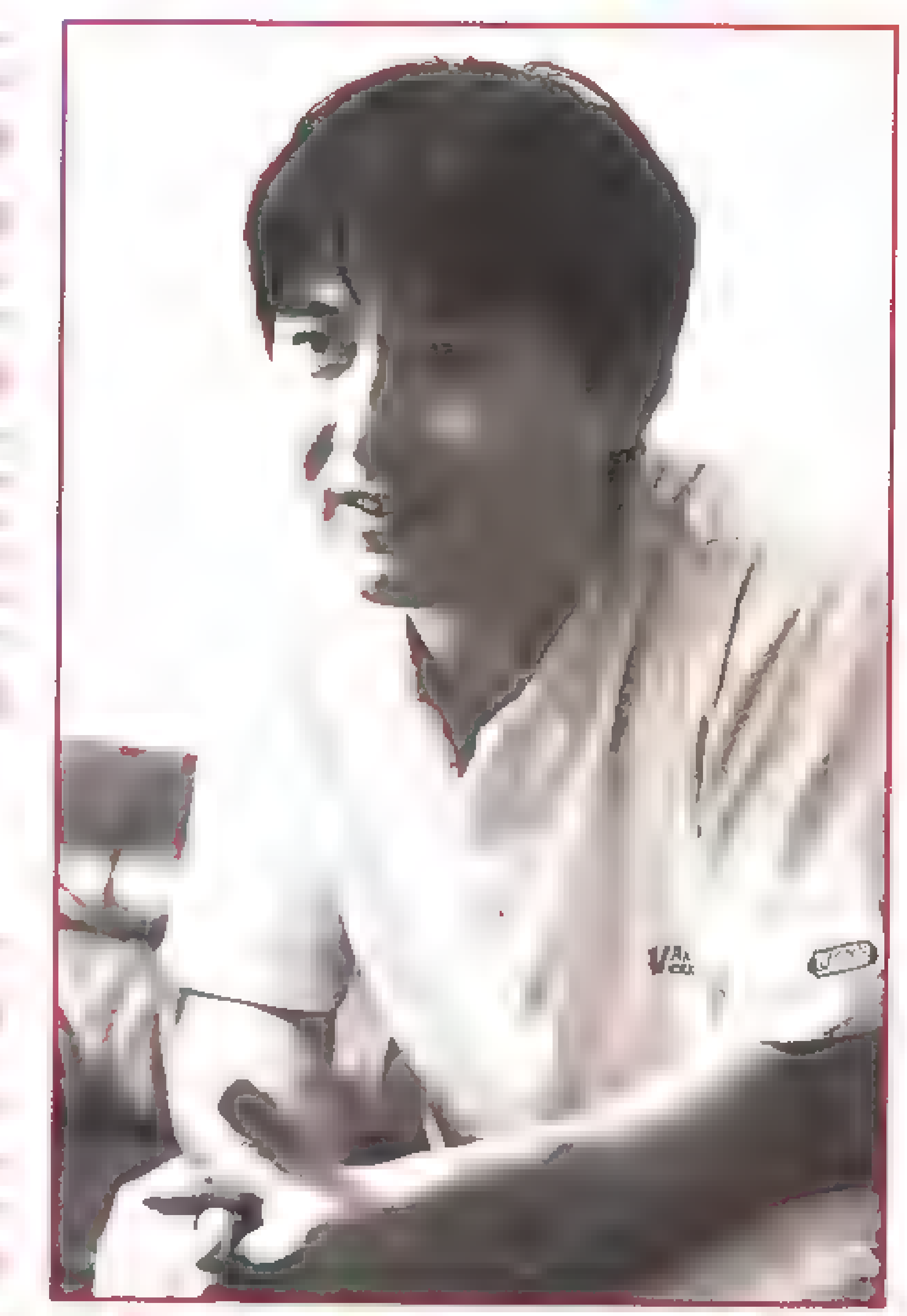
以"少年漫画"为目标所行动的角色们

——直到这次的剧场版『新世纪福音战士』也告一段落了，在这之后『福音战士』迷们所关切的就集中在贞本先生的漫画，您觉得怎样呢？

贞本　在动画方面，故事本身并没有提出"答案"我们是想要让观众能够自己去思考、自己去想的方式来制作。而漫画则稍有不同，我是喜欢以明确的主张来表示，即使是很幼稚，我也会朝著这个方向去做。其实我非常喜欢像『小叮当』、『アンパンマン』等作品，在很单纯的内容中，却有感动到令人流泪的成份存在。但最后『福音战士』因为内容太困难了，倒至有许多的人都不容易了解吧（笑）

——贞本先生的『福音战士』是属于正统派的"少年漫画"呢！关于这方面的漫画有没有喜欢的作品？

贞本　比方说像『漂流教室』、动画的『カンハの冒险』、松本零士的『银河铁道999』等这一类的少年漫画就很喜欢。这三部作品共通的是主角为了找寻



YOSHIYUKI SADAMOTO

贞本义行

さだもとよしゆき

●1962年1月29日生。山口县出身。血型A型。东京造形大学毕业后、即成为动画制作人。活跃于人物设定、作画监督等。代表作品分别有：电影『オネアミスの翼、王立宇宙军』（人物设定）、OVA『トップをねらえ！』（作画监督）、TV『ふしぎの海のナディア』（人物设定、作画监督）。『新世纪福音战士』则是担当人物设定及漫画。隶属于GAINAX。



『苍きウル』

属于自己的栖身之所而展开旅程，但事情告一段落后，他们无法回到原来的地方时，于是又再度启程……这实在是太酷了！

而シンジ则是以为求属于自己的一个地方，而与各式各样的人一起生活，但漫画中的シンジ则没有这种剧情[illegible]

虽然是以"少年漫画"为目标，但主角却不是那种单纯明快的性格，反而是拥有复杂的心理呢！

贞本：『福音战士』是以主角シンジ的角度来观看这整个世界，最后シンジ这个人是以现在的我，还有14岁时的我是以何种方式思考而创作出来的。

贞本先生觉得自己是一个怎样的少年呢？

贞本：我想应该是一个很轻浮的人，但不喜欢太引人看目。在登场人物中应该是和ケンスケ最接近吧……不是那种乖乖型的优等生，而是有点酷酷的，还有，好像很容易放弃的样子但事实上是很固执的……虽然不至于是不良，但也会做点坏事却会稍作反省，这些部分会出现在漫画上的シンジ也说不定喔！

决定再度上映！
追加录像带&LD和CD的情报

预定在明年3月[illegible]于全国再度公映『新世纪福音战士剧场版 DEATH/Air/まごころを、君に』！「DEATH」是由摩砂雪监督所再次编辑的「TRUE²」版。预售票于12月20日开始发售[illegible]「シト新生」角色集合的[illegible]！[illegible]接着是有关录像带与LD的情报。收录了电视动画里第21・22话的第11卷（录像带￥5146，LD￥[illegible]30）于明年2月4日发售！有部分是重新配音[illegible]值得期待！[illegible]另外也会推出CD[illegible]12[illegible]『EVANGELION-VOX』（含税￥3059、KING RECORD）[illegible]

另一个故事的去向……

迎接动画「福音战士」的完结，还残留一个故事
那就是贞本义行的漫画『新世纪福音战士』（少年エース连载中）。
漫画第4卷也已经发售，
而1月号（11月26号发售）也将继续连载
关于今后漫画的发展，
我们将直击独家为您报导！

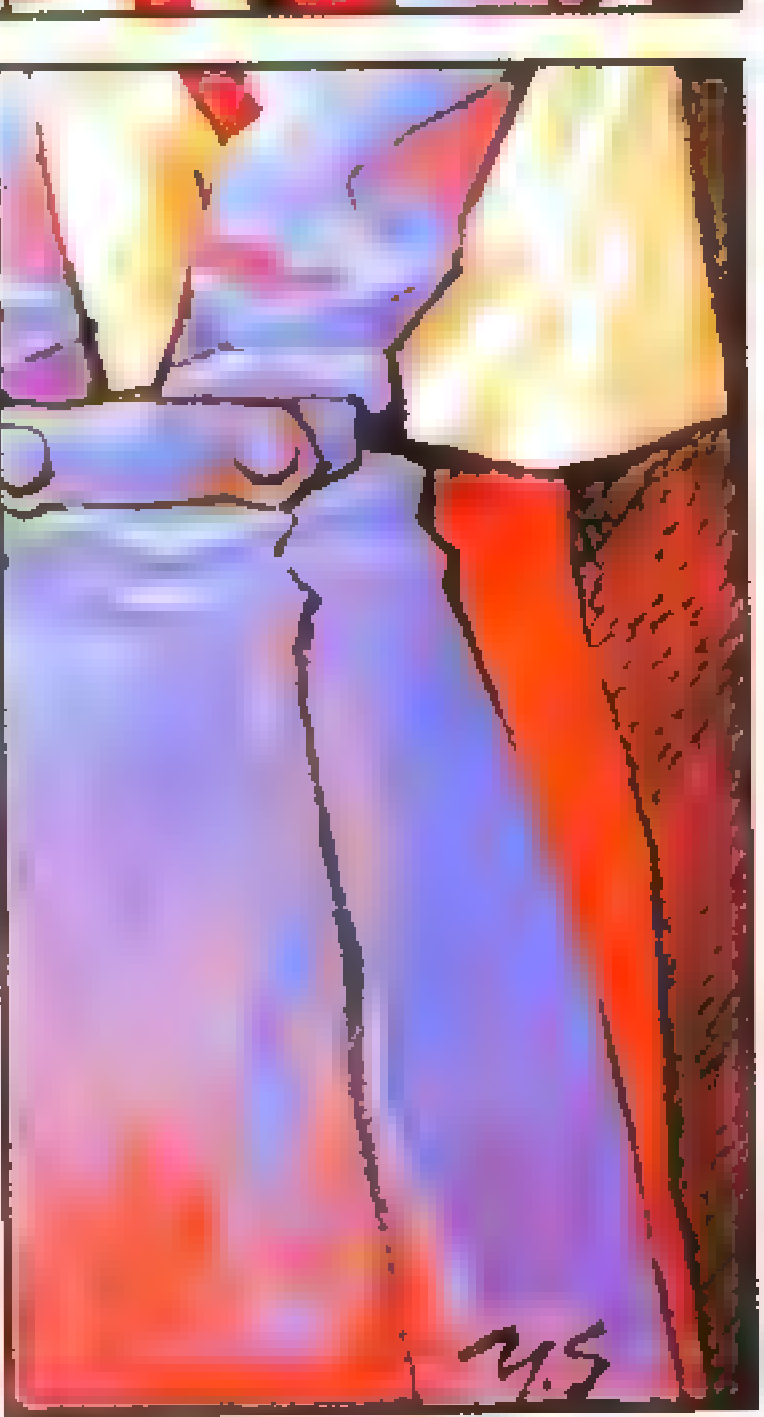




新世纪福音战士 4 卷
● B6判，价格：￥540，角川书店（GAINAX）[illegible]
[illegible]「アスカ・来日」[illegible]
[illegible]







[illegible]レイ[illegible]



关于漫画中登场人物的职务

——漫画版内的故事和人物有追加动画内所没有的原创部分吧？

贞本　其实人们最先以漫画来传达言语，本篇以打倒使徒为目的，而庵野先生也是以传达为主，所以最近开始想改变一下路线，如果有相同的话也是没办法的。在动画版内无法顺利传达的主题，也将会重新表达出来。登场人物的性格也许会渐渐的改变也说不定。

——先前发行的第4卷里アスカ也登场了，关于アスカ是一个怎样的女孩子呢？

贞本　アスカ是个性上是一个好孩子，在动画中具有两面的性格，而シンジ对眼前这个"异性"也抱持尊敬，且带有一点憧憬。有时是朋友，有时是对手，有时是异性等。アスカ和シンジ为了击败使徒而一起做调合训练，而出现的接吻画面也有保留喔！对男孩子来说，初吻是充满魅力的。仔细想想接吻是与喜欢的人最先进行肉体的结合不是吗？比起精神的连系这更能感觉到真实呢！男与女的精神连系，以14岁的年青人与大人比起来则用较单纯的方法来表现，而在漫画里两人配合音乐所跳舞的场合，对我来说就像接吻一样。



——漫画中アスカ是以试管婴儿的方式出生的，对吧？

贞本　アスカ有着一段不好的过去，因此才会比较坚强。アスカ并非是与异性结合所生的孩子，アスカ的母亲并没有爱任何的男性，因此アスカ也继承了没有男性也能生活的思想。但在内心深处却一直渴望有一个父亲的存在，对加持撒娇以及敌视シンジ等具有拒绝性的举动，其实这也是一种压抑不住的情感，到最后甚至渐渐地喜欢シンジ了。我想刻这方面画也不错呢！

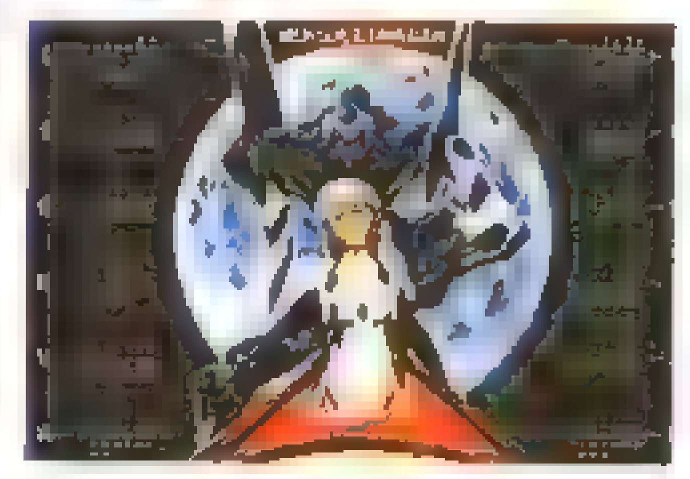
——那レイ呢？

贞本　对シンジ而言，アスカ是充满憧憬的异性象征，那么レイ就是"母性"了。她就像是持有シンジ母亲的遗传因子一样。如果要我挑选アスカ还是レイ，我想我会选择レイ，因为她散发出一种母性的爱，每当シンジ沮丧时，都会温柔的给予"鼓励"。レイ对シンジ所说的「又要逃避了吗」是目前伤感情的话，如果是朋友早就断交了，但却没有，而这就如同母亲绝不会放弃孩子置之不理的。对シンジ来说，レイ正是代表了这样情感。



「ふしぎの海のナディア」







「オネアミスの翼 王立宇宙軍」



从现在开始为了描绘シンジ所需的事

——最近的シンジ越来越能表达自己所想的事了，与之前的比较起来，他是如何转变的呢？

贞本　成长是人的本质，谈不上什么转变，看像是变成大人了，但其实不是。但到此为止，结交了一些朋友，也找到喜欢的异性，积极地成为大人的他，如果不受到一次挫折——直到现在，シンジ还会这么乖僻的原因，是父亲、是叔父、是周遭环境所为，即使成为大人，也不会就这样结束的。还有，自己所说的所作的，伤害对方的事等……。所以现在开始シンジ并不是躲起来默默不语，任人宰割就好了，也许会发生更悲惨的事也说不定

——那么结局会和以前一样吗？像动画中シンジ和アスカ会在一起？

贞本　现在要怎么决定还不太清楚呢！但我比较想做一个快乐的结局。剧场版也有它快乐的道理，人在刚出生及死亡的瞬间是什么也没有的，如果活著的过程中不感到快乐那就活不下去了。而シンジ虽然觉得难过但却想活下去，所以这也是一种快乐。另一方面，因为是少年漫画，所以想做一个简单易懂的快乐结局

——在今后的故事发展中，最重要的关键是什么呢？

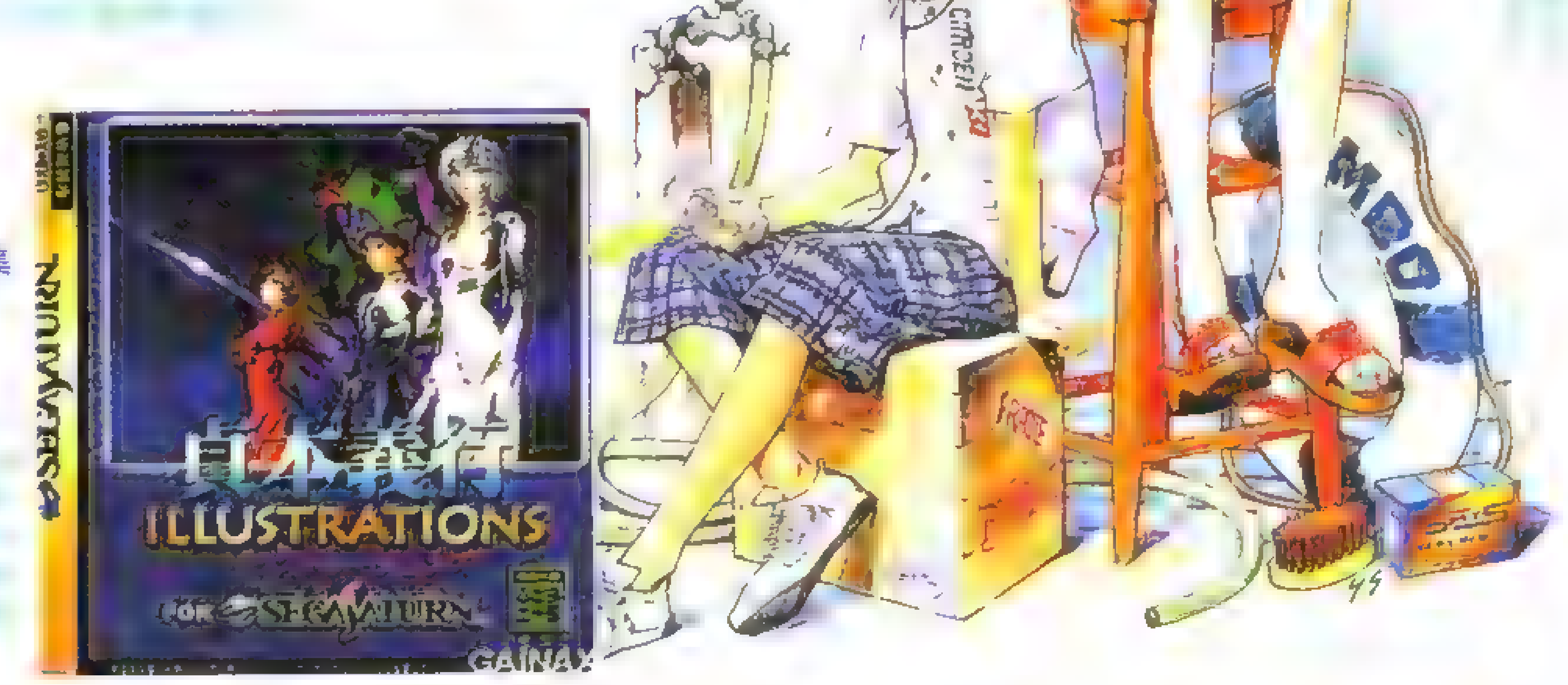
贞本　我想结局应该会以我个人的生活方式来作为基准吧。为了描述シンジ生活的过程，所以我不得不说「我的人生实在是太棒了！」。不过，在现阶段的我一直重复著这种错误的人生观，结果让得シンジ变成了「啊，就用这种方式来表达就可以了」。

——今天的采访中得到了很多的资讯，那么您又有什么样的感想呢？相信今后漫画的部份会越来越精采，敬请各位期待呢！

想把我觉得人生美好的部份投影在シンジ上



R20



贞本义行插画资料集

EVA 10大人气排行

久等了，大家所期待的EVA TOP10终于决定了！
首先要发表的是「名台词」及「最受欢迎的使徒」。
主持人是编辑・E男与作家C子。那么，GO！

心的关键◆名台词TOP10

「不能逃避，不能逃避」



「我可能是为了与你相见而生的」





「没有人能强迫你，现在自己应该要做什么，自己考虑，自己决定。」





E男：大家好，立刻开始发表！130句的台词经过连串混战之后，在"名台词"称霸的是真嗣的「不能逃避」！

C子：[illegible]（啪啪啪）。为什么呢？我们来听听投[illegible]者的看法「人生是背负这种事而活的」（14岁・男）「[illegible]完像咒语般的话之后，"心中似乎隐藏什么的表情"实在是太帅了」（35岁・女）「跟面[illegible]高中联考的我的心情是相同的，当我想放弃时[illegible]『[illegible]』这句话，[illegible]」（15岁・男），大部分寄来的都是这种具有热血的评价，这句台词与第8名的「我可以待在这里～」同样具有自励的作用，所以选择的人很多

E男：接下来第2名是明日香的「你是笨蛋啊！？」「[illegible]不过这也是没有办法的，我认为这是句温柔有鼓励意味的话，她那具有成熟女人的风味我也很喜欢」（21岁・男）「好想被说这句话喔！（喂喂），但是这句台词几乎是只对真嗣使用，明日香好像对真嗣有意思，不是吗（希望的观测）」（？岁・男）男性热烈的恋爱呼唤陆续地出现！大部分的意见都是好想被别人说这句话，大多数人都是因为明日香是由宫村优子配音的关系，哈哈哈

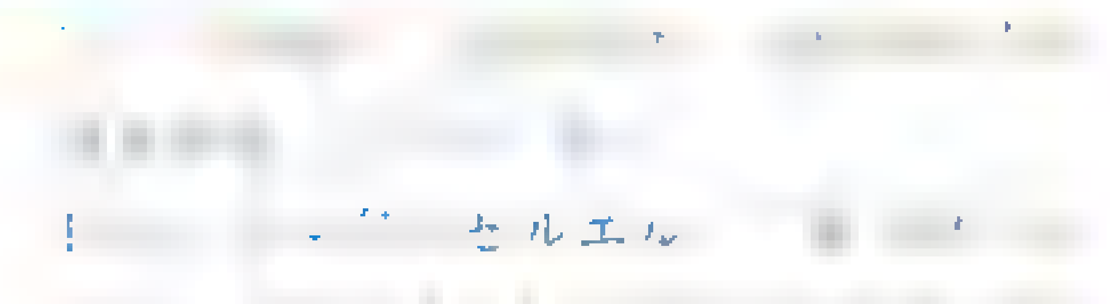
C子：第3名是薰的「我可能是为了与你相见～」「……如果在我耳边轻轻说这句话，就算不是真嗣也会让我心神荡漾」（？岁・女）「如果有人可以让我认真地说出这句话，我一定会为这个人卖命的」（？岁・男），从向往薰与真嗣般友情梦想的人（主要是女子）开始，到想确定自己存在意义的人为止，还有许多更广泛的解释来支持这句话。「就是喜欢」也有相同的理由，名列第8，也有人觉得薰的台词很酷而支持他的，成为不论男女都憧憬的存在

E男：第4名是加持的「自己考虑，自己决定。」「到目前为止加持都戴著不认真的假面具，现在把面具拿下，并教导真嗣自立成为一个男人，这句话不仅是对真嗣，也告诉我们要认识自己」（20岁・男），加持的话是「要好好思考人生的方向」这种意见居多！

C子：接下来零的台词获得第5名，是「你不会死的」，「平叙给人感觉很冷酷的零，第一次让我有温暖的印象」（21岁・男）这种感想，也有人认为看到零就像看到唯的这种意见。

E男：还有第6名的「有人可以代替我」，「对于零自己放弃自己的存在价值感到伤痛，觉得她很可怜」（19岁・男），我也觉得胸口有悲痛的感觉…呜呜呜（大笑）

MY・ANGLE ◆使徒TOP10



[illegible]（16岁・女）[illegible]是一种恼[illegible]最终使徒[illegible]

[illegible]サキエル[illegible]顽著战斗，[illegible]为他是最像使徒的使徒」（?岁・男）「不知道有[illegible]什么[illegible]（?岁・女）」[illegible]有颜哀的样子（笑）」（17岁・男）

可是麻理说他是死神（泣）

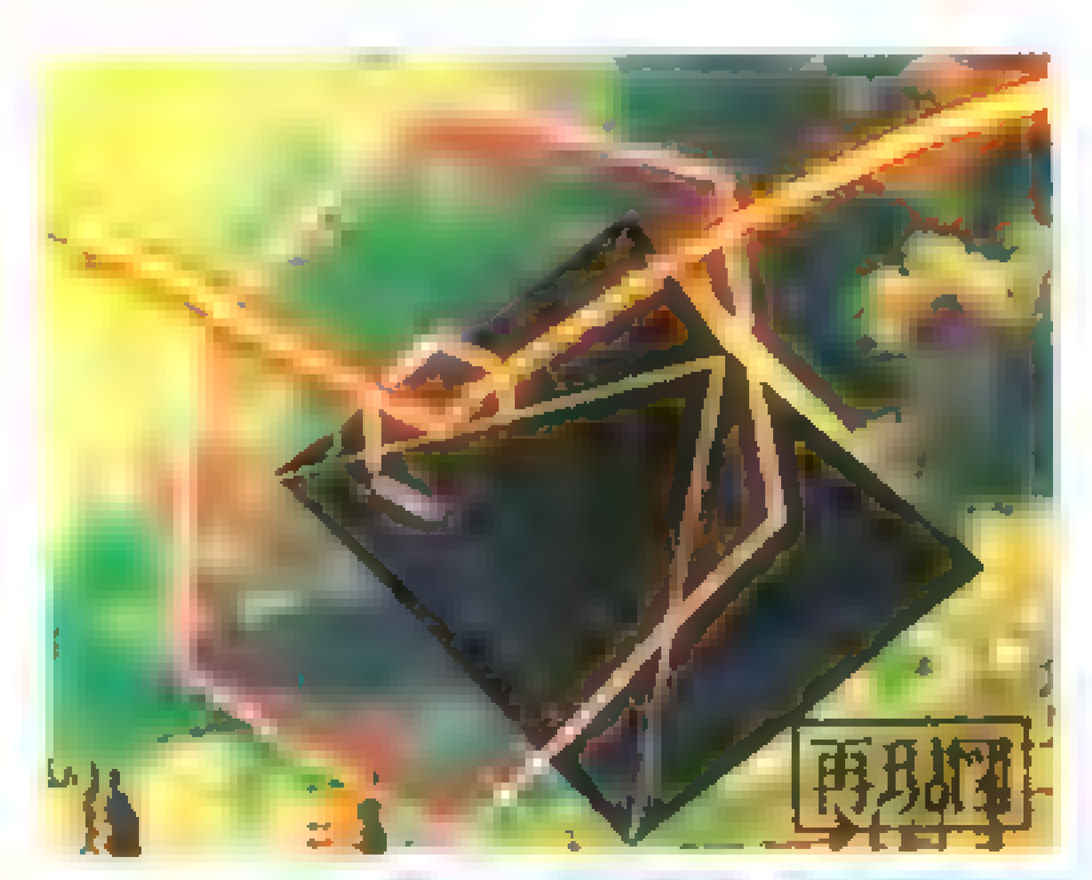
C子：接下来第3名是ラミエル[illegible]只是八角形，但却不会让人联想[illegible]

[illegible]ゼルエル[illegible]

[illegible]ルエル[illegible]

[illegible]种能力的使徒」（?岁・男）　バルディエル是[illegible]只是把他当成使徒[illegible]EVA，而没想到[illegible]乘坐的参号机竟成为[illegible]







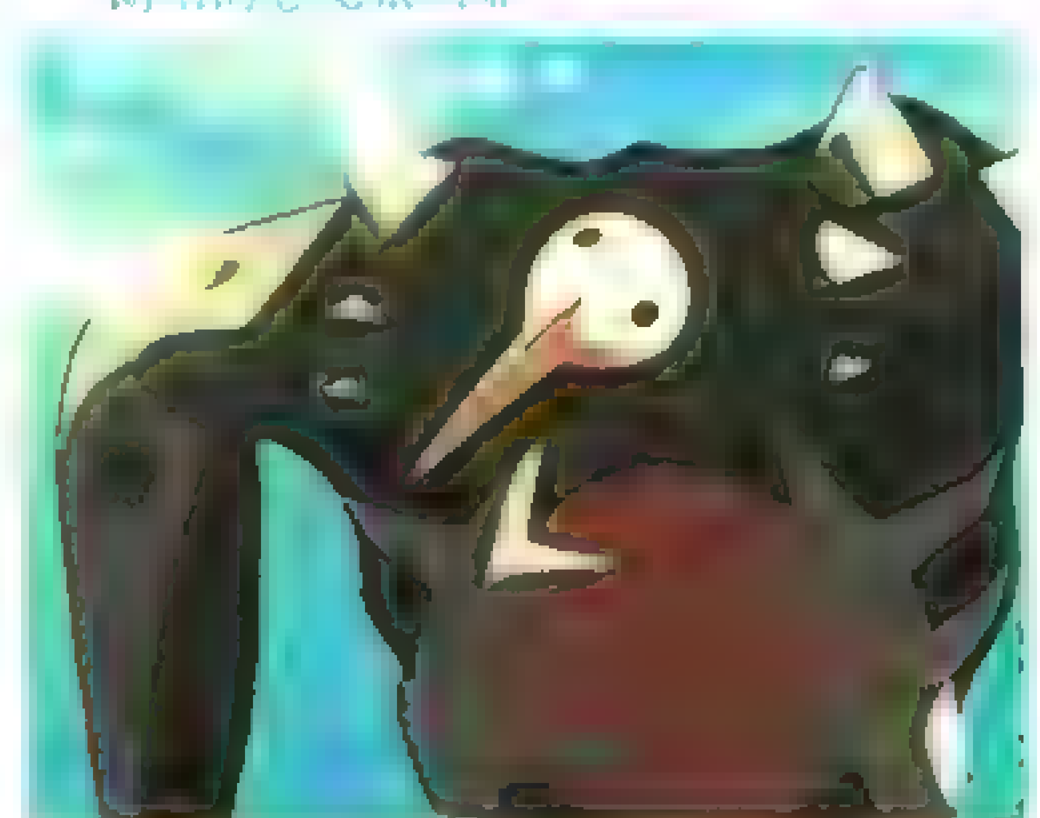
[illegible]」等各式各样的讨论



[illegible]

[illegible]有的感觉[illegible]





麻理由通

サキエル的原形是以"死神"为印象而设计的，两个黑色眼睛的洞穴会让人联想到"死"这个不吉利的字眼，ゼルエル也是相同的。在设计时，因为没有使徒的前例可循，要朝什么方向设计都不清楚，[illegible]眼（基本的要求有[illegible]），[illegible]许多特点，经过一次一次的删减，最后只剩一些白色的骨架及长长的手腕，[illegible]部分有肋骨及屁股的鳃2处，结果，使徒是[illegible]个艺术的简单信条变化而成。サキエル的眼睛以[illegible]是动画制作者[illegible]，不是依照指示而[illegible]

ゼルエル是由监督所指示的外形而开始设计的[illegible]了腕）[illegible]较短的[illegible]的设计还比较重视轮[illegible]视形象的设计

庵野秀明

加持的台词「自己思考，自己决定」，这句话对日本人来说是很难做到的，在日本，真正有个人主义的人几乎是不存在的

在设计ラミエル和レリエル使徒的时候，最先考虑到的是作画的成本，使徒的"声音"是以人的[illegible]为印象来加工制造而成


1999年
动画新事典
富野由悠季最新力作，终於完成！
© SUNRISE
脑力者
THE CENTER FIELD



欧鲁芳浮上宇宙！悠和人类的未来将会如何呢？

沉睡在深海里一直向往银河旅行的巨大遗迹欧鲁芳，当它用尽所有能源，浮上宇宙之时，许多人猜想人类的末日可能会因此而来到，但这也仅是我们的想象而已。现在欧鲁芳已经成为美国的第53州，而诺维斯·诺亚却成为全世界的公敌，使得激烈的战争一直持续着。在这战[illegible]之中，出现了一位名为比玛的女性，她试[illegible]欧鲁芳交谈而想结束这场战争。之后在[illegible]之中，她偶遇了一个蹲坐在地上哭泣的小[illegible]，比玛安慰小女孩说：「别哭泣了，妳不[illegible]寂寞了」，而小女孩便说：「我已经在这[illegible]大姐姐好久了」。这个小女孩其实就[illegible]，在过去的日子里寂寞的欧鲁芳[illegible]能一直陪在他身旁的[illegible]

查觉这点的诺维斯·诺亚便为了使欧鲁芳了解人类的所作作为而采取行动。但在一心以欧鲁芳为目标的布雷恩部队之前，却出现了克因西和[illegible]他们的影子。之后克因西为了要阻止比玛和欧鲁芳会面，竟然自行侵入欧鲁芳的内部……

虽然惨烈的事件一再发生，但是[illegible]诺维斯·诺亚他们并没有因此而[illegible]为全人类，为了要解救欧[illegible]玛已经下定了决心……

人类的未来到底会如[illegible]的命运又会怎么样呢？而他们[illegible]和[illegible]故事的结局，你又能接受吗[illegible]在眼前了。


机械女神J t o X
请看！机械女神们心的成长！
莱姆
樱桃
我们会加油的！

导演：佐山圣子！
大分析！三位机械女神！

本月要来向大家介绍的是，茅[illegible]位机械女神在故事中的一些插曲！在[illegible]神心境成长的三段故事里，她们[illegible]

[illegible]本身是个机械人的这个事实。另外[illegible]，但这却也是最好的[illegible]

[illegible]也许[illegible]在现实生活中[illegible]

[illegible]，也有一个小试[illegible]，为了要守护着小[illegible]，而他那颗单[illegible]，深深地影响了她[illegible]

[illegible]这单纯的心[illegible]，这种相信自己的力量[illegible]一种坚强的表现吗？而这种相信[illegible]力量，往往是可以打动其[illegible]他们走向正确之[illegible]

[illegible]待痛苦的成份[illegible]为了要给她们痛苦而做的，而是为了要使她们[illegible]为了要成为人类、为了[illegible]求幸福，是避免不[illegible]战斗」的，还有在[illegible]守护着她们的小梓[illegible]化呢？[illegible]

▲红莓

THE CENTER FIELD

哇哈超人

在少女和机器人之间的羁绊



勇者王传说将在ＯＶＡ中完结吗？



机械女神J to X

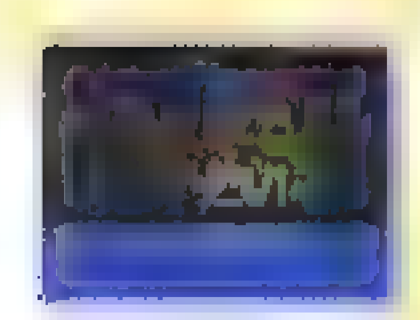
©角川书店





开场动画资料

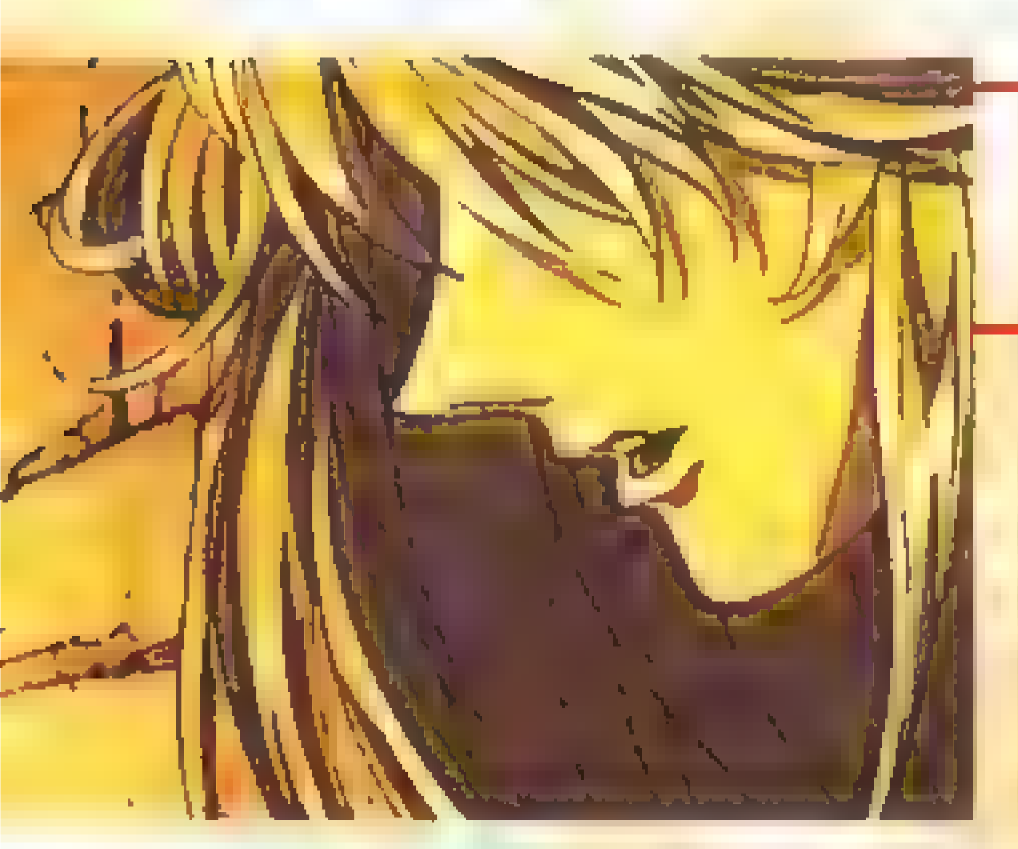
导演：下田正美　分镜剧本、作画监督：岛村秀一　全……150张　主题曲：「Proof of Myself」　演唱：林原惠　作词：……　作曲：佐藤英敏　编曲：泰田启二　出版公司：KING RECORD（……020发售中）



浓缩100%！有欢笑泪水还有谜题！

担任开场动画监督的下田正美老师……

魔术师欧菲





开场动画资料

随著节奏而变的开场动画效果惊人？

……另外在主角骑著……出欧菲的魅力……



MASTER奇顿

©小学馆

追求高品质的画面表现！

小岛正幸监督为了作出精致的作品，曾经表示：「赛鲁画的张数……不能少」，而他的决心也深深地打动工作人员，进而作出这部……的高坂希太郎老师，也是深有同感。……以改进，象是某一场景的极光……

开场动画资料





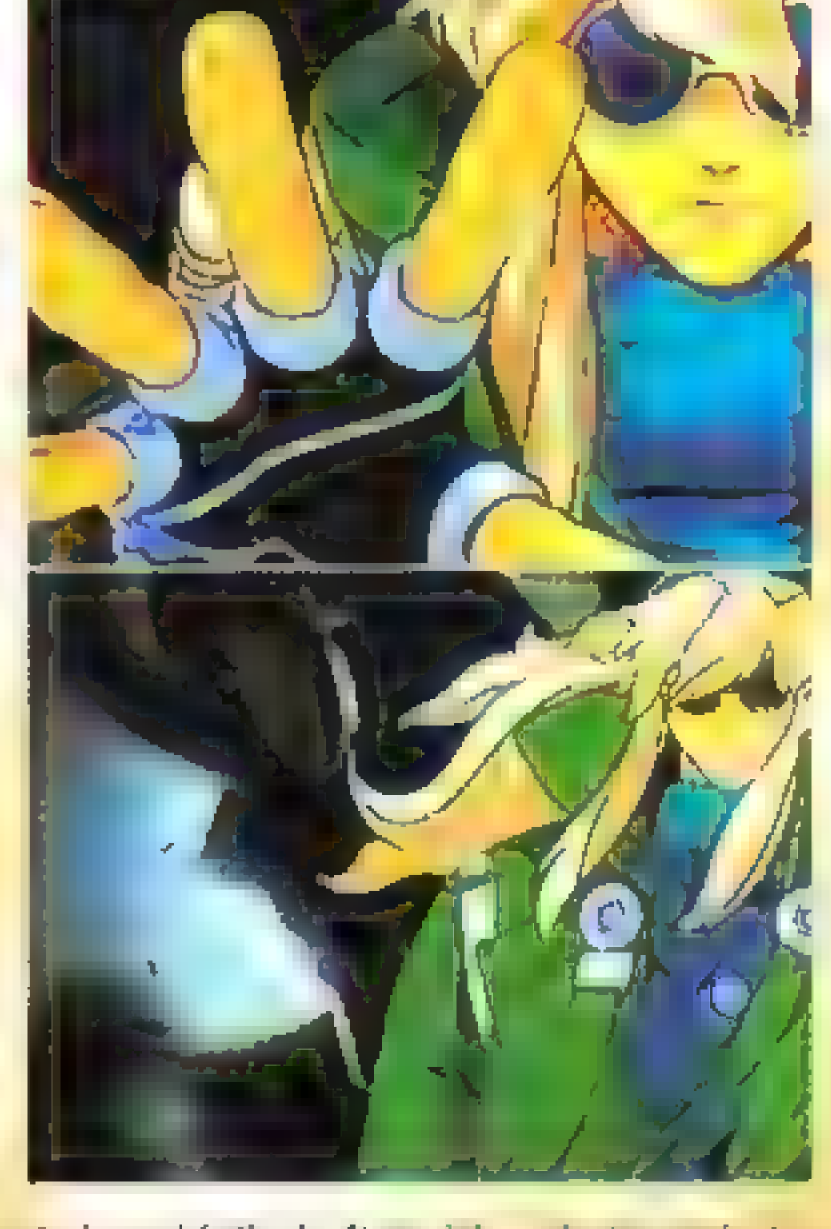
……除此……之间，还穿插了本编的一些黑白画面，十分有趣

螺丝侠'98

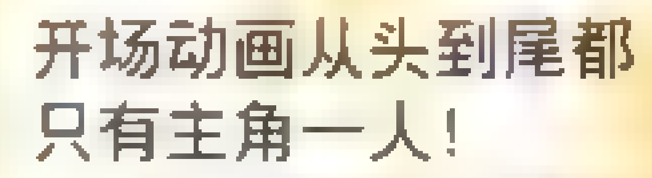
©MEDIA WORKS

开场动画资料

分镜剧本、导演……王上、今挂勇　DIG……STUDIO DEEN……



开场动画从头到尾都只有主角一人！



口香糖危机TOKYO 2040

©JVC AIC



开场动画资料

利用自由组合方式展现角色特质！

超级小莉加



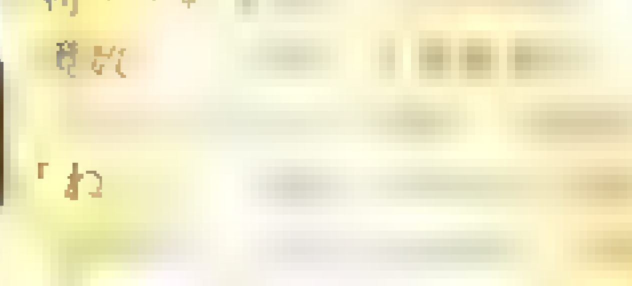
秘密情报满载？留意动画内容！

……到作品的成份在里面的。并利用开……出来。」在开场动画一开始，随……

……相的口琴奏上，虽然不了解他……

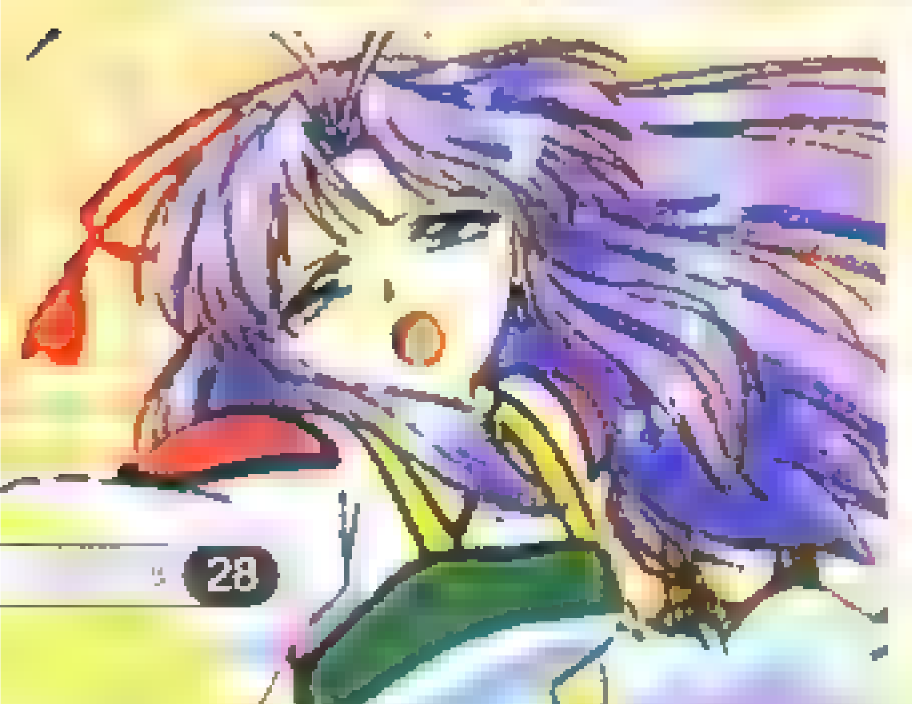


开场动画资料

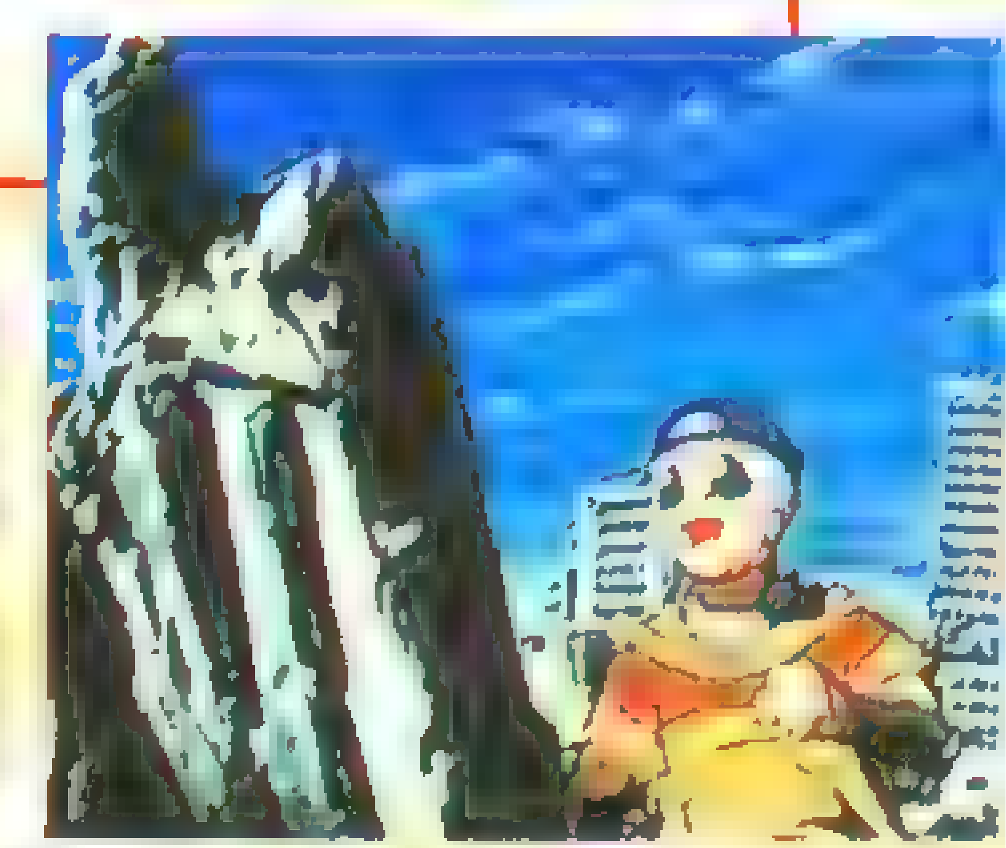


守护女神月天

注意包含者两人热切思念的歌曲！



哇哈超人



开场动画资料

无机物的温暖不受人类污染的废墟！



发动机高鲁

使用实验性质的影像效果！展现出高鲁和其它角色们的特徵

……经由和水岛精二监督讨论之后……要求感觉的方式，来制作动画……在本篇故事不会出现……的印象效果，我们能够完成它实在是太……在开场动画一开始，高鲁身上的白色光晕，主要是为了表示……



开场动画资料

……张数：约1300张……

「I WANT out」

彼氏彼女的情事

动画与现实结合！华丽的世界！

……和有与开始的全角色介绍……分地反样出……



……的地更换场景……


逆A的侵袭



充满迷雾之逆A高达的无限魅力

这最新作品的标题就是「逆A高达」，总监督由自'93年的「机动战士V高达」以来，便一直担任电视版高达系列之总监的富野由悠季，角色设定原案则由曾担任「街头霸王Ⅱ」的设定，便一直受瞩目的安田朗担任，机械设定方面当然是由高达系列以来便占有重要地位的大河原邦男，及曾替电影「银翼杀手」做设定的席得・米特担任。音乐方面是由拥有「ブレンパワード」、「カウボーイビバップ」等名作的菅野よう子担任，以上就是负责「∀高达」制作的超强档工作群。这节目将在今年春天于初次播放「高达系列」的富士电视台上播出。

这其中最令人注意的就是故事剧情，目前已公开的部分如下所示

「某年－2345年的夏至，居住在月球上的人类，带著拥有双脚的巨大兵器降临在地球上。他们自称为“月球战士”，宣告因为要回到地球居住，因此要求割让地球的土地。若是无法接受这个要求，他们将以武力占领北美大陆的粮仓地带。

可是，这些月球战士的年轻人们也是憧憬地球上的生活，而与希望在地球生活的同胞一起降临到地球，并不希望因此而发动战争。但是另一方面，长眠于人们心中的斗争心却在某些人心中觉醒。

有一天，刚接受完成人礼的罗兰・瑟亚克受到月球战士军队的袭击，这时从石像中出现了一个外型酷似机动战士的机体，而他便立刻搭乘上去，可以说是被该机体吸进去一般…」

上述提到的「某年」到底代表著什么时代？而「月球战士」、「从石像中出现的机体」又是什么？这些在「∀」中到底又有什么象征呢？

有著许多令人费解之问题的「∀高达」已经开始发动了，而这些谜团正可说是可引发各种想像、具有无限魅力的谜团。

关于理论记号「∀」

「∀」这个符号不论是在数学及理论学上都有用到，是一个充分表现数学之集合、无限之概念的理论性符号。「∀」就正是所谓的（Universal Quantifier）。举例来说，「∀x」符号便表示指针对所有的x。这符号除「是指针对所有」的意思之外，还有指「包含所有」的意思。再举个例子，若「∀高达」的话，则「∀高达」便表示「针对所有的高达」、「包含所有的高达」之概念，所以说「∀高达」这标题便是指「针对所有的高达、包含所有的高达」的意思。

琪耶尔・海姆

[illegible]的美少女。由于她的引荐，罗兰才在海姆家中工作。在此海姆俩姊妹是本作品的女主角吗？

资讯传真

「高达－F I X」画集发售



在日本的New type上连载四年的「高达－F I X」，这回以豪华画集的形态发售了，价钱大概是日币5000圆，还有精美的外盒包装喔！由角川书店发行。

迎接高达20周年大活动～GUNDAM CONVENTION

为迎接高达２０周年，其庆祝活动于东京Big Sight展开，现场除了有播放最新作品之外，还有许多限量商品贩卖及珍贵资料展示。

高达可能成为象征20世纪邮票

日本负责发行邮票的邮政省现正计划设计象征20世纪的邮票，而「机动战士高达」正是被提名的项目之一。

「逆Ａ」这就是完全的肯定

「目前为止的高达完全肯定」。在'９８年８月的「高达大世纪」活动中，富野监督对于高达新作的方向自经常以「完全肯定」的态度表现，而这次的「逆∀高达」也是充满著完全肯定的意味。就如上面的小专栏中所示，α反过来所得到的「∀」记号正式数学的集合概念，这是一个包含有边所有种类的理论记号。也就是说，「∀高达」正是说明了「包含所有高达、对全部的高达予以肯定」的意思。

还有，「∀」这个记号还有许多无限的想像。「∀」与炼金术学说中代表象征大地元素之符号的「∀」很相似，大地正是孕育所有生物的母亲。「从石像中出现酷似机动战士的东西」，也可让人想像成过去曾风云一时的高达。人类经常在大地各处挖掘，从地层深处出土的大量遗物中去推测过去的历史，所以大地可说是包容了所有的历史。这个说法也上衬托出「包含了所有的高达」之意义。

接著令人注目的重点，就是「２３４５年夏至」这个时点。在高达的故事中，是以「ＵＣ＝宇宙世纪」、ＡＣ、ＡＷ则分别代表各时代之记号的世界观来表现，不过在此却没有任何注记年号的ＵＣ或ＡＤ等表示出来。在此月球与地球相互对立的构思是可以想像得到，可是这时间是月球或地球的什么时候，却仍然很暧昧不清。２３４５年究竟是我们现在常用到的西元年历呢？还是指就高达常识来考量的ＡＤ２３４５年的宇宙世纪？若就「包含所有的高达」这方面老实地考量，应该是指宇宙世纪所经过的年份。不过若是指ＵＣ２３４５年呢？总之这已经是超越我们所能预测，无法想像的世界观。

「完全肯定」虽然只是一个关键字，但是其想像的空间却是非常广阔的。这世界观既深又广的「∀高达」，其惊异的故事现在正逐渐展开。


罗兰・瑟亚克
……受到月球战士军队的攻击……
出现的机动战……
……监督曾提到的「替身」似乎……
奎恩・萨多・朗佛特
……儿子，是个个性迸……
……家。这个「个性迸……
……与「挑……
……人类改革的吉……
……儿子」这号人物，也就……
……很容易联想在……
这回他究竟……
……什么样的……
情发展呢？
索雪・海姆
……的妹妹……
单纯且个性开朗的少……
女。对罗兰很有兴趣……
不断……
……在此是充满……
欧洲乡村风格的角色……
服装及「2345年」的……
设定，然而这女孩……
是什么样子的？
海姆夫妇
……能够有此种……
……可以想像大概是……
的技术又有何关联呢



永野护的五星世界

雷德·幻象

它之所以会叫做「雷德幻象」是因为「MH中的领导者，最强的幻象」(「雷德」的英文是LEAD、LED、LED的过去分词形）的意思。

星团历3007年，曾在全星团公开出现的雷德幻象有三种。而这时候出现的是身穿发出水蓝色光芒的半透明装甲的雷德幻象。在脸部前方的帽沿下，追加了保护眼睛避免受到火焰射击伤害的护目镜、两肩处加装了浮游的光线反射装置，可以将敌人的光学兵器反射回去，或吸收成为自己的能量。此外，头部前方装甲内部还加装了一座大口径光线炮，虽然在外观上看不见。

而且，还有「在它半径100公尺之内的东西全部都可化为灰烬，MH的死神」之称，使用更恐怖操作系统的「来德·基格」。

这台拥有乳白色半透明身体以及画有红色线条的恐怖家伙，被称为「史上最强、星团最恶的白色恶魔」。

它在第五话、第九章 10年后的本篇登场。



九本单行本以及第一本的修订版也发售了，从下一期开始又将再度连载的「五星物语」。各位新读者们，永野护老师将在第五话的后半，将[illegible]构想完全告诉您！

法蒂玛·阿雷库特以及雷德＝GIG

雷德幻象如果不是由天照大帝的直属幻[illegible]及[illegible]玛操纵，是动不起来的

此外，[illegible]如果没有[illegible]蒂玛[illegible]，雷德幻象[illegible]来的

在[illegible]殊装置，连接着法蒂玛的服装以及雷德幻象的[illegible]是6~15个雷德幻象之间专用的「连动并列战斗装置」[illegible]种相当独特的装备

每个法蒂玛的头部都有[illegible]存其它的雷德幻象以及其法蒂玛的[illegible]资料、[illegible]自己的雷德幻象之中[illegible]再配合前面所提到的并列连动[illegible]装置，这就等于是几个法蒂玛同时操作几台雷德幻[illegible]因为操纵雷德幻象的法蒂玛都不是普通的法蒂玛，[illegible]十台，甚至是三十台以上的MH同时出现在[illegible]个雷德幻象眼前，也会在瞬间就被这群雷德幻象给击败。

如果天照大帝在卫星轨道上的旗舰「威尔」（WILL）将雷德幻象们放出去开始战斗，只要三十秒，[illegible]的首都跟骑士团马上[illegible]化成[illegible]，[illegible]市或地域，只要派出两台「[illegible]幻象」，用[illegible]上可以把这地区轰得不见踪影。幻象骑士团的[illegible]山脉、把大陆轰成两半，甚至还会严重破坏星球的[illegible]以及气候，其侵略行为可谓是[illegible]

在这群白色恶魔之前，不论MH的性[illegible]骑士的[illegible]再佳、甚至是星团法都已不管用

[illegible]奇锡的雷德幻象（NO.0044＝纹章.XVIII）在[illegible]防战时，就破坏了敌方总共488台的MH。除此之外，[illegible]人所拥有的幻象.B4（NO.0045＝纹章.XVIII I）共将[illegible]台MH和骑士送往黄泉路

封底的彩色插画就是它。



另一个全新的开始！第五话后半，是FSS

全新的「五星物语」开始了！不过这次依旧是以MH、法蒂玛、骑士为人物，以克加太阳星团为舞台继续活跃的故事内容。虽然也有之前就曾经登场的角色们，但也有许多是全新的人物。就算读者们想看新的内容，也不需要备有之前几本的相关知识（换句话说，就是不需要先读前面几本故事，就可以直接了解新的故事内容）。全新的「五星物语」第一话一开始依旧是承袭以前的传统，有MH的登场。故事的时间是在星团历2998年至3010年，以顺述的方式叙述故事。因此就算是第一次看「五星物语」的人，也不用担心会看不懂。虽然老读者们在看过之后可能会说：「这真的是五星物语吗？」不过，相信只要您能够耐著性子，继续看故事的发展状况，最后您一定会说：「这真的是五星物语，没错！」第五话的最后（第十章部分）是天照大帝和拉克西丝在福洛特·弹普湖畔长达15页的对话，以俯瞰角度观看两人，其内容也是非常重要的！之前的「五星物语」是属于实验阶段，在长达12年的连载期间，永野老师也不断地收集相关情报，新的读者们也越来越多。现在的「五星物语」为了获得新生代读者们的支持，会比以前更容易让人进人状况的。（永野护·谈）


贾克·库恩·哈修
（第七章登场）
法蒂玛·町
（第六章登场）



革命的舞台是大银幕！「少女革命」电影化！

TV版「少女革命」以安西离开凤学园的场面而完结，自从最终回于日本播放完毕后，本作品的气势至今仍没有减退的感觉，想不到这次会决定制作剧场版　到底这次的故事会如何呢？是描写最终回以后的插曲？还是像在去年春天发售的SEGA SATURN版游戏一样，有新的挑战者向奥塔娜挑战呢？虽然可以有多个不同的想像，但关于这方面现在仍然一切不明　总而言之，剧场版会是原创的故事　现在已公开的就只有由原作者之一的SAITOCHIHO老师绘画的插图，也许这幅插图会隐藏著一些电影版的提示？



VIDEO「MAKING OFGAME攻壳机动队」！

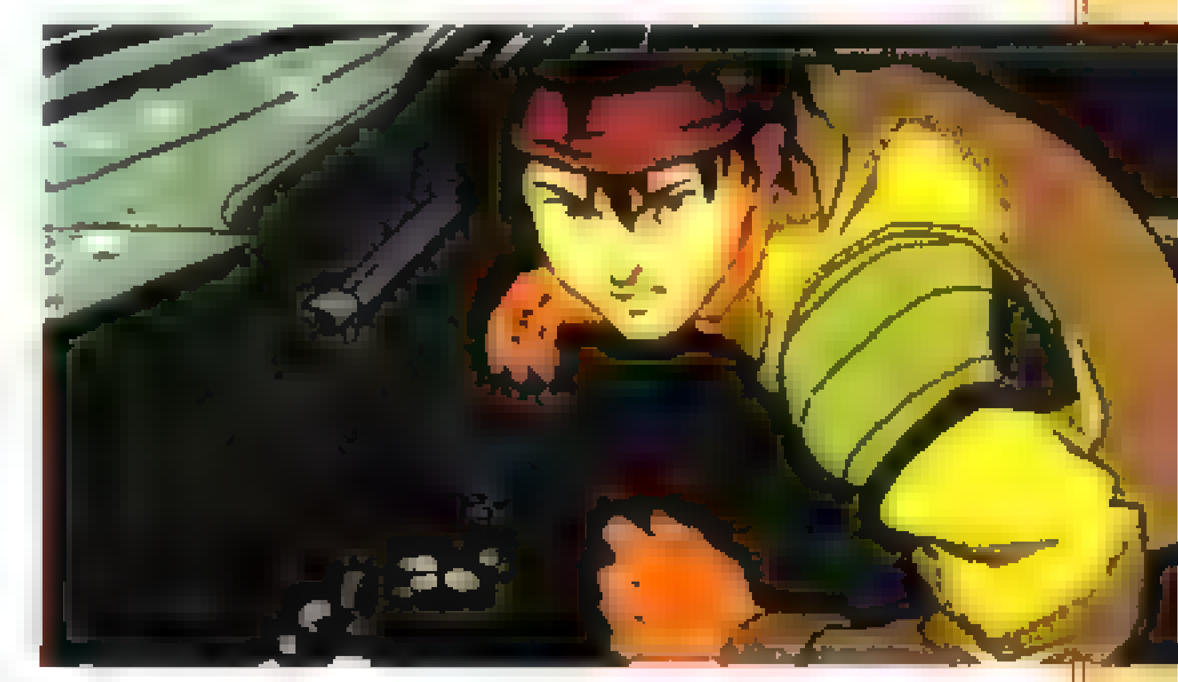






去年发售的PS版游戏「攻壳机动队」曾一度成为话题，其原因是该游戏里收录的开头动画！在这段动画里以TECHMUSIC作背景音乐而展开一个又一个精彩的场面。其中包括故事中的小型战车FUCHIKOMA机枪乱射和十分诱人的草剃素子等等，这些精彩场面都令游戏的玩家相当入迷　由于这些以数位式制作的影像，跟押井守监督以同一方法制作的剧场版「攻壳机动队」有一种截然不同的气氛，因此便成为话题。现在这段由北久保弘之监督的惊异影像，将会推出MAKING VIDEO　该VIDEO除了会收录游戏中的开头动画之外，还会有北久保监督另制的REMIX版本，另外还有北久保与押井守两监督的对谈和原作者士郎正宗的访问，相信攻壳迷或士郎迷也会很感兴趣的，这VIDEO由万岱VISUAL发行，定价1900日币，4月25日发售。

大友克洋担任制作总指挥！「遗迹守护者」终于被动画化！



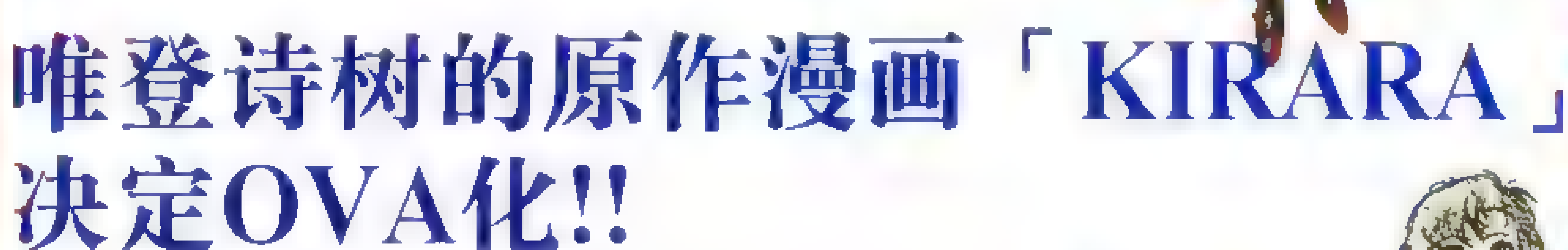
由TAKASHIGE宙和皆川亮二合作的漫画「遗迹守护者」，曾经在「少年SUNDAY增刊号」连载，当时已有很多人希望这作品能动画化，实际制作计划也曾经完成了多次。可是由于这作品的规模太大，而且要求的制作质素也很高，所以成为一大障碍，因此动画化一直也没有实现，但到了现在终于成为事实，并预计在'98秋天于日本上映。

本电影的制作总指挥是由大友克洋担任，原来大友克洋上次制作长篇剧场动画已是10年前的事　而这次「遗迹守护者」的监督是在「MEMORIES」里「最臭兵器」中担任作画监督的川崎博嗣。此外，在他们之下还有PRODUCTIO N 4 ℃的制作组，可说是阵容强盛。据资料所说，这次为了把「遗迹守护者」映像化，总制作费高达5亿日圆、镜头达1300个、胶片画数达5万张，而且会使用数位式技术，所以这绝对是'98年值得期待的一出动画电影。

《Q版女神》VIDEO快将推出

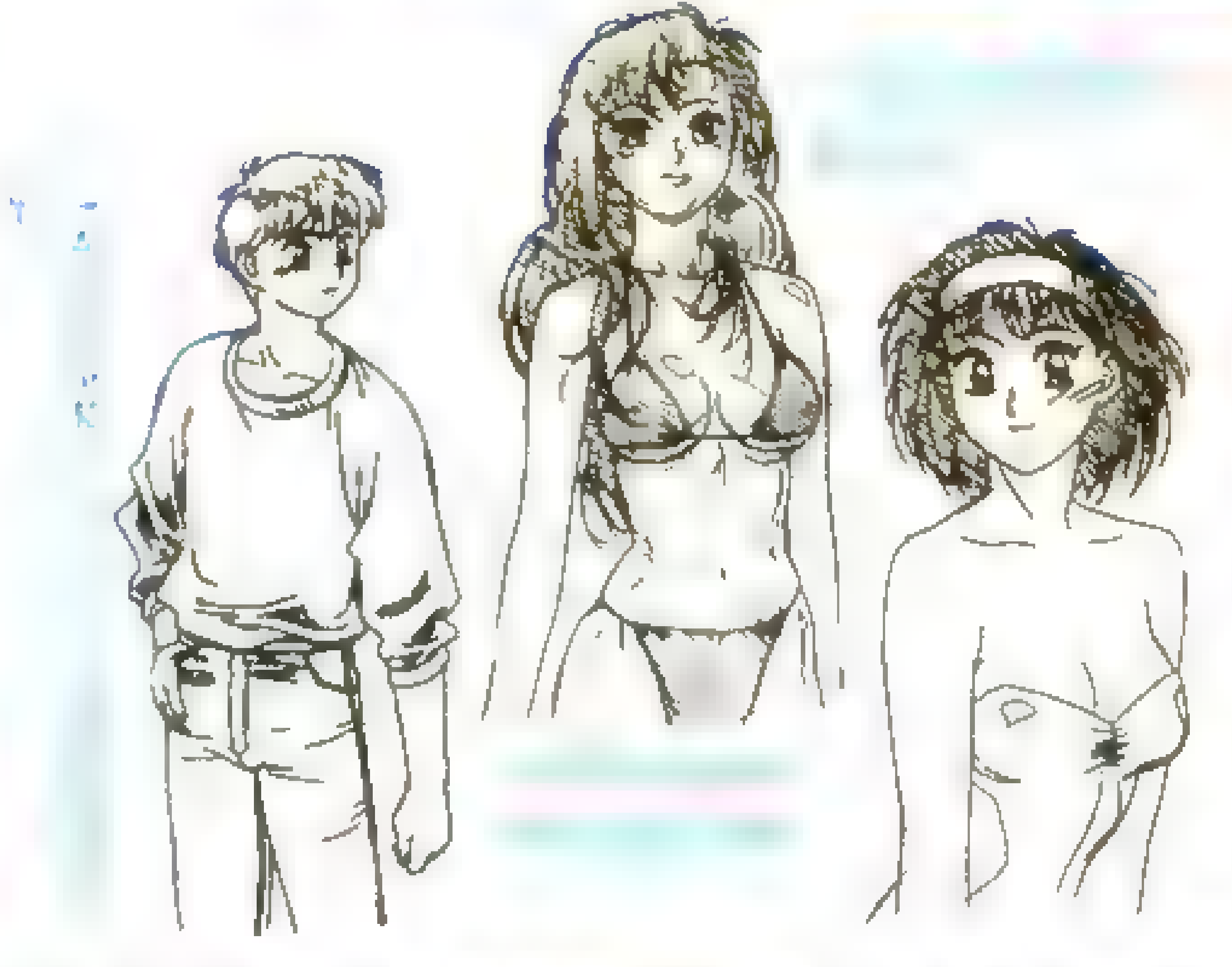


藤岛康介原作的……高人气的……《细小的东西真方便》）亦被动画……在卫星频道WOWOW……在12月18日推出，变得细小的……贝露好像……《Q版……6卷，各收录8个……贝露配音本是井上喜久子，可是由于……，故换上了另一位声优冈村明美饰演……





唯登诗树的原作漫画「KIRARA」决定OVA化!!



一名普通的高中生……而且那是在选半的梦中出现的未来太太……是叫KIRARA的幽灵……位叫……的女孩子……讨人喜欢的短发女孩……RARA……

因为她们……



……的日子

……是唯登诗树原作的受欢迎漫画「KIRARA」……「偶像防卫队」的村山……月发售，而本作品中女……令人十分期待

SLAYERS第4次被搬上大银幕！最新电影名为「SLAYERSGORGEOUS」！

继TV系列以后，「魔剑美神」中的莉娜和嘉奥黎这对拍档已是第4次在电影中大显身手了，对动画迷来说，相信应该会认为这作品一定会在夏天上映，没错，这新作电影版「SLAYERS GORGEOUS」会在'98年8月与电影版「机动战舰NADESICO」同时上映。今次担任编剧的与以往的作品一样，是由原作者神坂一负责，虽然这次同是原创故事，同样能够感受原作小说的风味。而这次的电影版值得期待的不单只是故事内容，影像也是值得注意的一环。这次的人物设计和作画监督由以往的吉松孝博改为相泽昌弘担任。由于相泽先生曾经担任「少女革命」的作画监督，所以一定很擅长绘画美少女。提起美少女，每次在「魔剑美神」的作品也定会有原创的美少女人物出场。这次出场的美少女是懂得操纵「龙族」的玛莉妮，她在剧中将会是莉娜和嘉奥黎的敌人还是朋友呢？



「Animage」20周年换新装！



[illegible]的[illegible]史悠久的[illegible]像[illegible]大[illegible]设[illegible]X」的出现和由「B-CLUB」改变成动画杂志「电击B-Magazine」出现，「Animage」便有一种危机意识，如果再不求改变的话，这本历史悠久的动画杂志有可能会消声匿迹。可是，德[illegible]间并没有放弃「Animage」，在[illegible]20周年的时候来个大[illegible]、不单只是[illegible]出版社的决心，到了这期7月号「Animage」的新装终于亮相！出来的效果不单是封面给人一个全新的感觉，就连内容也是个新面貌，再加上附送拉页海报，配音员TRADING CARD和历代封面彩页小册等等，全部都很有水准，可说是带给读者最大惊喜的动画杂志。身为日本动画迷，实在很希望继续保持水准，而且不断带给读者新的惊喜。说起来，这次「Animage」尺寸的改变[illegible]令[illegible]大部[illegible]攻[illegible]中的[illegible]是学习研究社的「ANIMEDIA」和MEDIA WORKS的「电击B-Magazine」[illegible]他们在不久[illegible]

附带一提，德间书店为纪念「Animage」20周年，[illegible]BUM EXTRA」系列，出版本名为「BESTOF AN IMAGE」的刊物，预定价格是￥1500，此刊物[illegible]「Animage」中曾经刊登过的彩页[illegible]动画的20年历史，另外还有封面画廊和附录一览等，而最后[illegible]有Animage总目录INDEX，读者可以[illegible]本刊物了解这本历史悠久的动画杂志在20年代里的步伐，而且透[illegible]最近20年日本动画的历史，此刊物绝对值[illegible]

PIKACHU THE MOVIE！
最强的POCKET MONSTER出现！

在去年曾经因为播放时出现激烈的闪光画面，因[illegible]被停播的TV动画「POCKET MONSTER」，现[illegible]经在日本复播，而电影版「MEUTSUH的反击」也[illegible]利地在7月18日于日本上映[illegible]的「POCKET MONSTER热[illegible]副标题「MEUTSUH的反击」的[illegible]了一跳。在读者中若有人玩过G[illegible]定很清楚「MEUTSUH」是个很[illegible]的敌人，在游[illegible]如果玩家没有可100%捕捉到任何POCKET MONSTER「MASTER BALL」的话，要打[illegible]相当困难，因[illegible]MEUTSUH」[illegible]一样[illegible]幻之超能力POCKETMONSTER「MEU」的遗传基因重复改造，[illegible]有好战性格的最强POCKET MONSETR「MEUTSUH」，它在这电影[illegible]中会有什么样的活跃表现都[illegible]的地方

在故事方面，是由敏、[illegible]人收到一封信而[illegible]，原来那是为集合POCKET MONSTER训练员，到[illegible]为[illegible]孤岛上参加宴会的邀请信函。在[illegible]风[illegible]之中，[illegible]越过大海而到达新爱兰特，但那里会有什么[illegible]？这电影版的另一个要注意的就是会有不少[illegible]的POCKET MONSTER出现，而片[illegible]是由名歌手小林[illegible]主唱，相信今个夏天又会再度掀起POCKET MONSTER的热潮！



↑主角PIKACHU大显身手的场面当然不能缺少

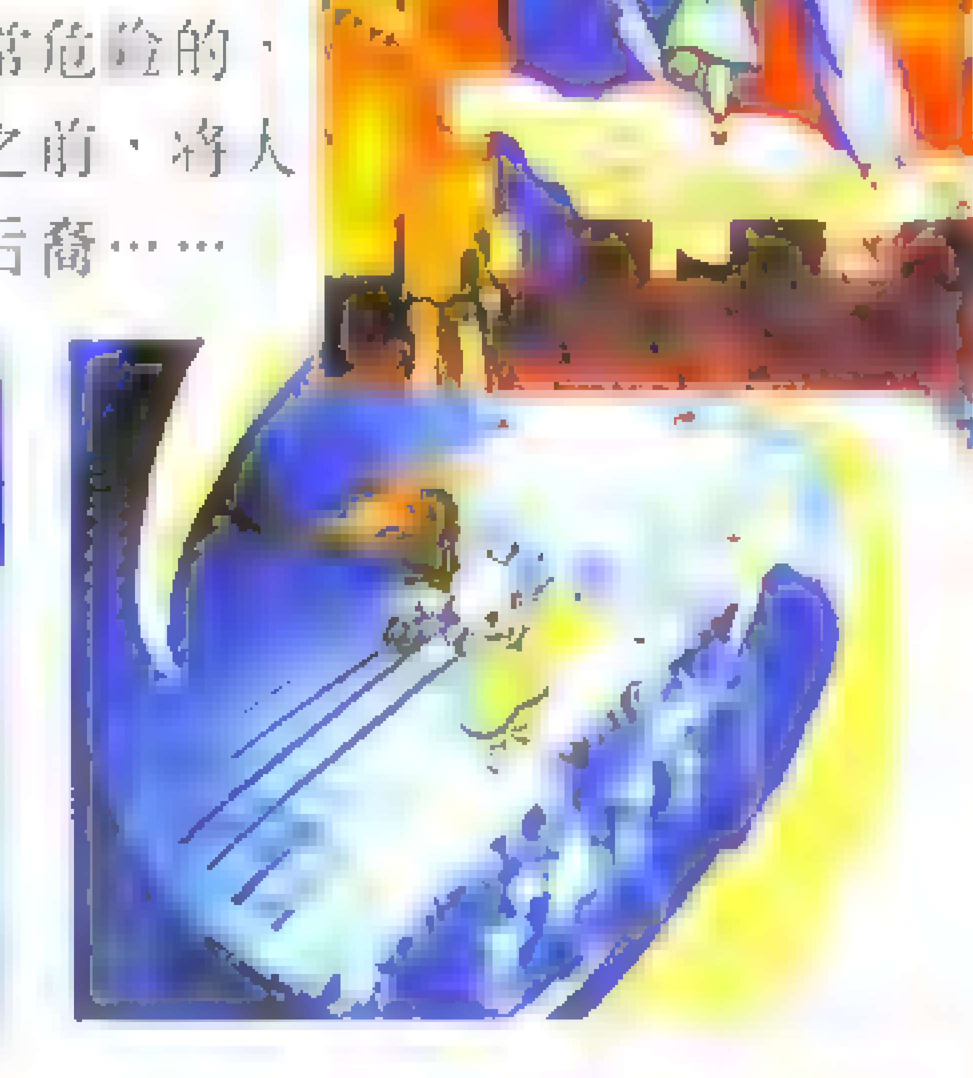
比电视游戏更可爱的作品《魔境冒险》



可爱！可爱！好可爱啊！如果大家有玩游戏机的话就一定会玩过早前推出的《魔境冒险》，大家一定仍会记得游戏之中那个可爱非常的主角和他的同伴，现在大家不但能在游戏机之中看到这些可爱的人物，而且更可以在电视萤幕之前看到他们的可爱演出。因为现在在日本，《魔境冒险》的ＴＶ动画已经开始播映了！

这次推出的ＴＶ动画《魔境冒险》，其性质其实和之前的一些作品非常相似，例如是《红头巾查查》和《魔法阵》，而在《魔境冒险》的主角便是比多洛王子，在故事一开始，他便遇上了一个非常大的问题，因为「牢骚魔王」正向「波洛古罗斯城」发动攻击，为了要对抗魔王，比多洛王子虽然用尽一切的方法，但依然没有任何效果，就在千钧一发之际，一名神秘的少女赶到，运用她那神奇的风族力量将魔王击退了，就是这样，比多洛王子和这少女——「希奥」，以及洛尼路森林的魔女娜丝雅便成为了好朋友，然而，事实上「希奥」的身份是非常危险的，因为她竟然是在很久之前，将人地消灭的神秘种族的后裔……





也许会成为新时代的动画作品！OVA「青色6号」！

由小泽悟原作的「青色６号」已决定制作成ＯＶＡ，全部共４集，第一集将会在１０月２５日发售。这是一个海洋冒险故事，内容叙述一艘称为「青色６号」的潜水艇在大海这个舞台里，不断被卷入各种不同的事件当中，到底最接近人类，但又充满神秘的大海当中会有什么样的故事展开呢？这作品在６０年代发表后，曾吸引不少年轻人，接着过了３０年的岁月，现在由一些期待的次世代动画制作者做出挑战，把这作品映像化。

这作品的制作人员是担任监督的前田真宏，剧本是山口宏，另外有首次担任动画人物设计的游戏人物设计（GAME家血寺一族）兼插画家村田莲尔，还有漫画家兼插画家草剪琢仁，而机械设计是大家熟悉的河森正治及山下IKUTO。根据原作者小泽悟表示，对于青色６号影像化一事，各制作人员的年纪都与他的孙子差不多，如果他们是曾经受过原作「青色６号」的影响的话，「青色６号」就是属于他们的东西。凭著他们的热情和年轻，相信会在这个被不安的气氛缠绕著的时代里，会展开一个新鲜的动画世界。





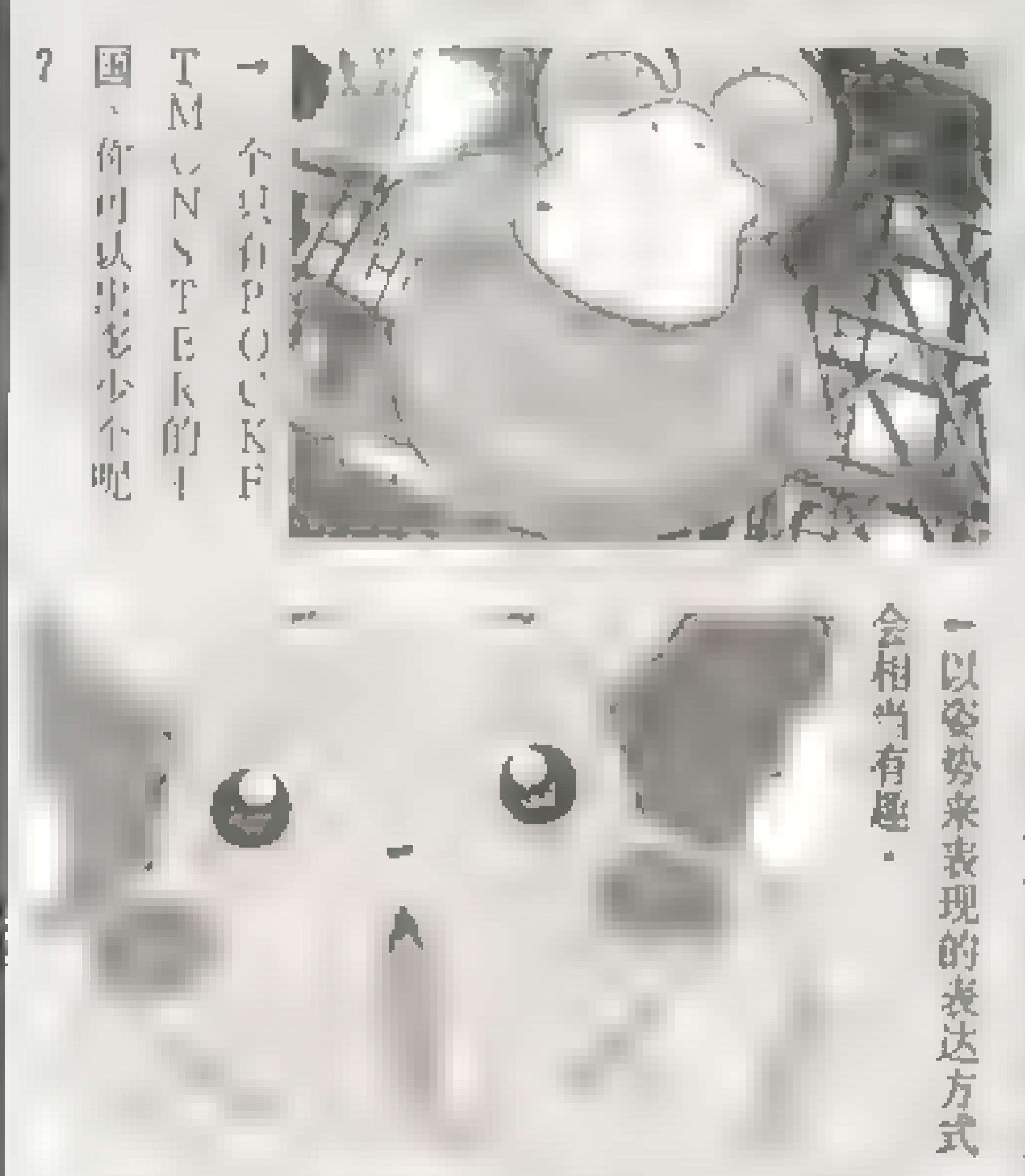
连原作者也马上发表他期待这ＯＶＡ推出的讯息，相信各个制作人员也会加倍努力。顺带一提，在这作品里，机械的动作场面、怪物和海的表现都是以新的数位式技术所描绘出来，光是想像便已令人忍不住想一看了！

高桥留美子的两大作品「五路福星」原作连载２０周年纪念！

「相聚一刻」ＴＶ系列完结10周年纪念！

漫画家高桥留美子笔下的名作漫画「五路福星」由１９７８年至１９８７年在小学馆的周刊少年SUNDAY连载，至今已达２０年。而她紧接推出的作品「相聚一刻」的ＴＶ动画版由１９８６年３月至１９８８年３月于日本播放，至今已达１０年。在这值得纪念的一年，以上两套作品的映像软件，不论是ＴＶ版、剧场版或ＯＶＡ版都会以廉价版发售，再加上「乱马１／２」剧场版ＬＤ再次推出，这对动画迷来说是一大喜讯。其中「五路福星」和「相聚一刻」的ＴＶ版录影带价格是￥２８00，简直只是ＣＤ价钱。所以这又是收藏家达成梦想的机会。可是，「乱马１／２」的ＴＶ版到现在为止，仍未推出任何映像软件。由于该ＴＶ版集数有不少，万一真的推出的话，是否购买这问题将会是动画迷的一个考验。

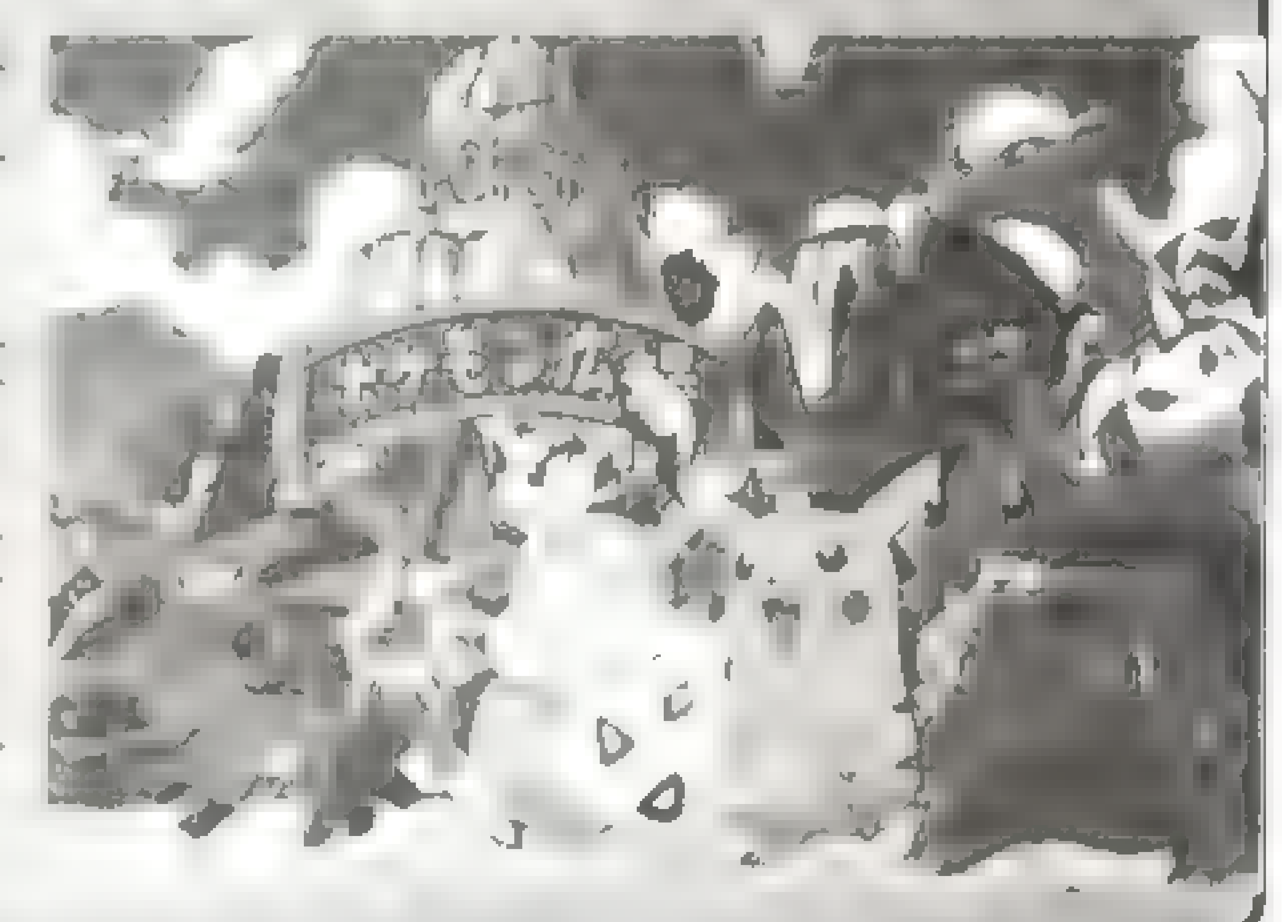
同场上映「PIKACHU的暑假」！



→一个只有POCKET MONSTER的王国，你可以认出多少个呢？

这套与「MEUTSUH的反击」同时上映的「PIKACHU的暑假」是叙述PIKACHU它们来到只允许POCKET MONSTER进入的「POKEMON广场」里如何渡过一天。这作品有趣的地方是并非跟ＴＶ版第１６集「POKE MON漂流记」一样，POCKET MONSTER的对话以字幕来表现，而是以POCKET MONSTER各自的语言和姿势来表达故事。

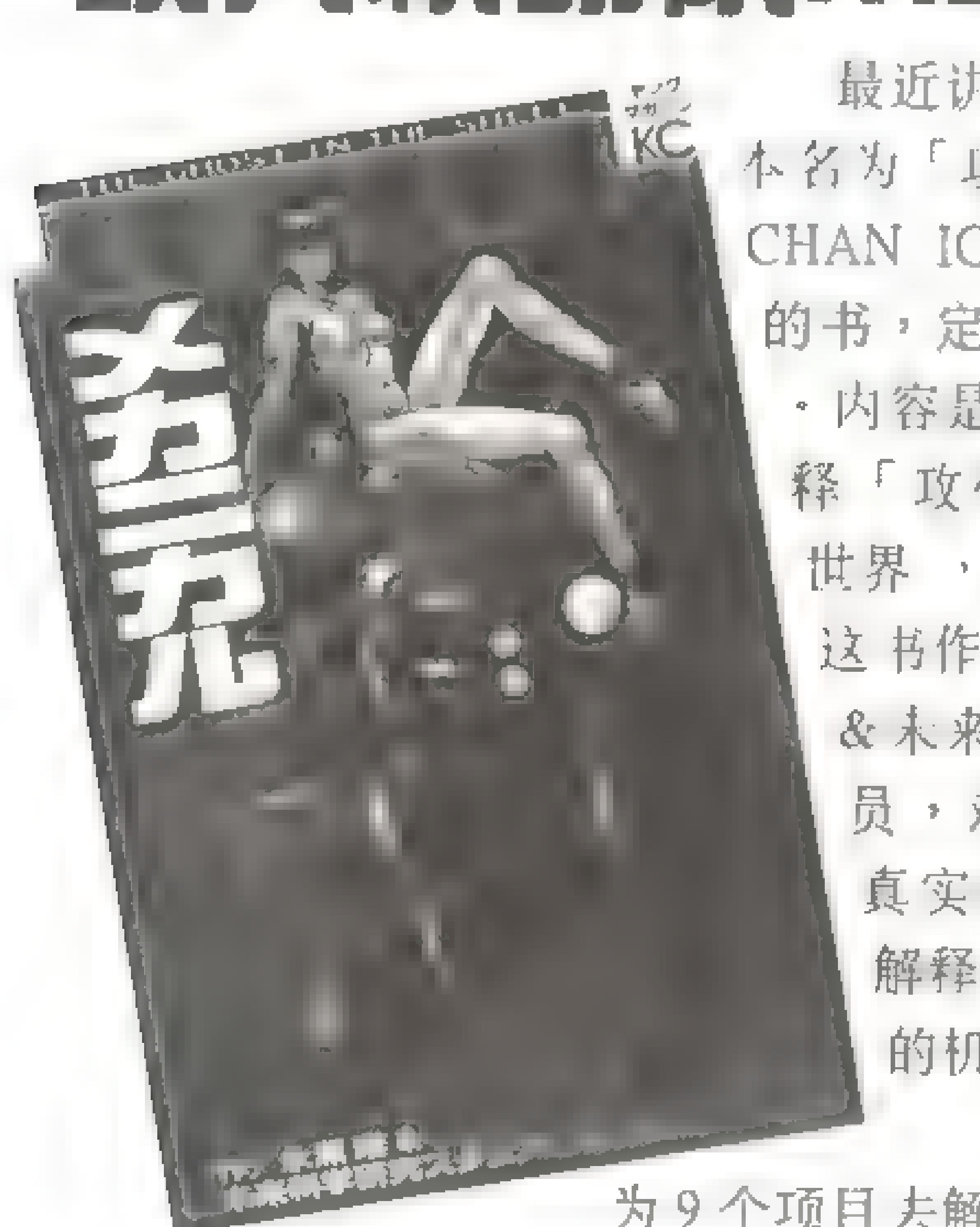
另外，敏他们只会在开头和尾段出场一瞬间，所以这可说是完全由POC KET MONSTER 演出的电影，而这部作品也会有新的POCKET MONSTER出场。至于旁白方面是由初次向配音挑战的女演员佐藤蓝子来担任。



一以姿势来表现的表达方式会相当有趣。

帮助你更了解「攻壳」的一本书！

「攻壳机动队MECHANICAL解析读本」！



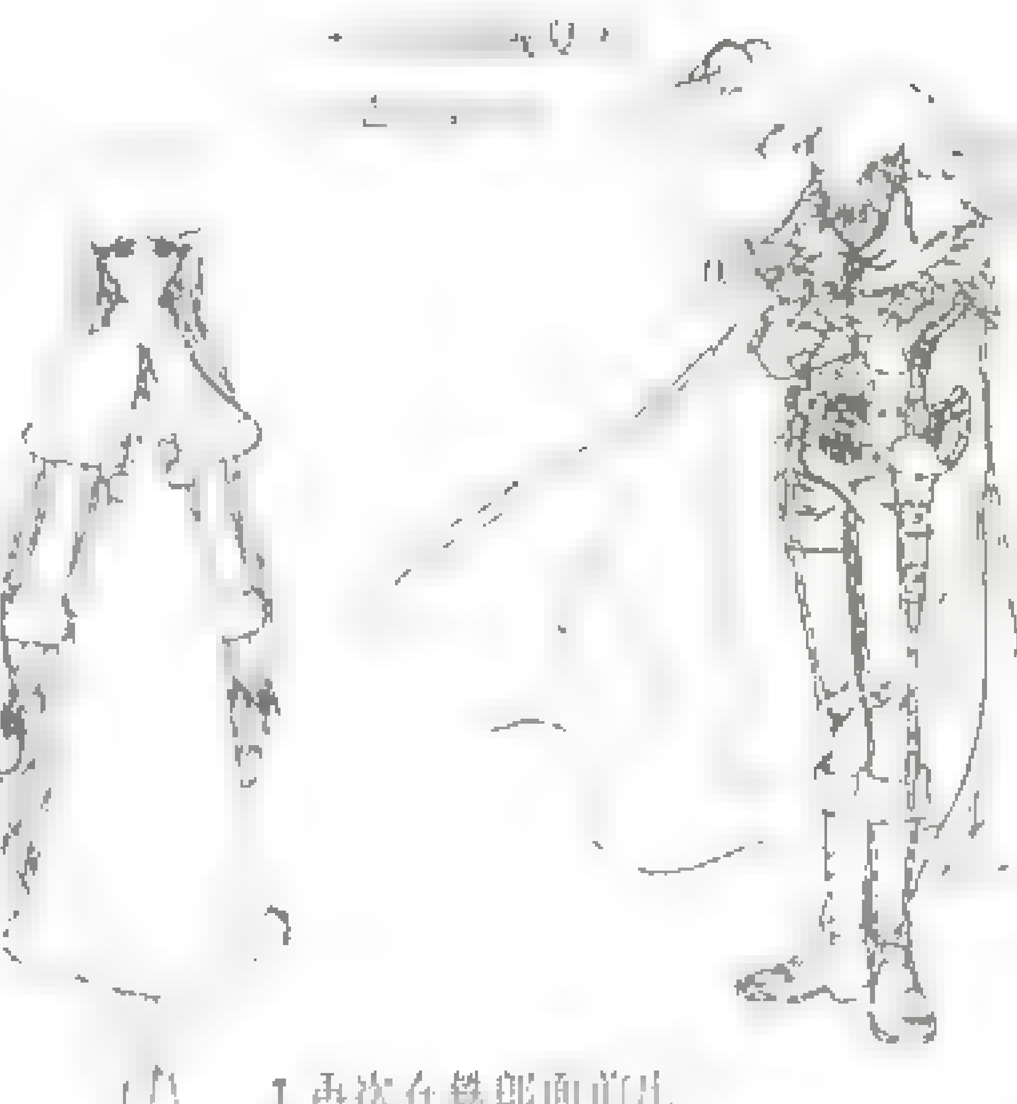
最近讲谈社出版了一本名为「攻壳机动队MECHAN ICAL解析读本」的书，定价８９０日圆。内容是以多方面去解释「攻壳机动队」的世界，最特别的是把这书作成的是永濑唯&未来科学研究的成员，难道内容会以真实的科学知识去解释「攻壳机动队」的机械世界吗？

书内大致是分为９个项目去解释「攻壳机动队」的世界：１．人物解析、２．CASE FILE、３．CYBER PUNC WORLD的构造、４．FUCHIKOMAMECHANIC MANUAL、５．MAKING OF CYBORG、６．MILITARY SCR AP、７．MISSION FILE、８．用语参考和9．由永濑唯编写的攻壳机动队的世界观等等。每个项目都是以漫画中的场面来作解释，如果大家经常说「攻壳机动队」，但又不知「攻壳」的意思的话，那么你可以在用语参考中找到答案。「攻壳」的意思是「攻击型装甲外骨壳」的简称，也即是故事中的FUCHIKOMA，而「攻壳机动队」的意思就是指「操纵FUCHIKOMA的机动队」了。阅读完这本书后，相信读者会更加了解这套作品，虽然以书的大小来看，定价似乎太贵了，但书的内容简单易懂，而且开头还附送两张精美的「攻壳机动队」报，总算是物有所值。

新剧场版「银河铁道999」中的美达露和星野铁郎登场！

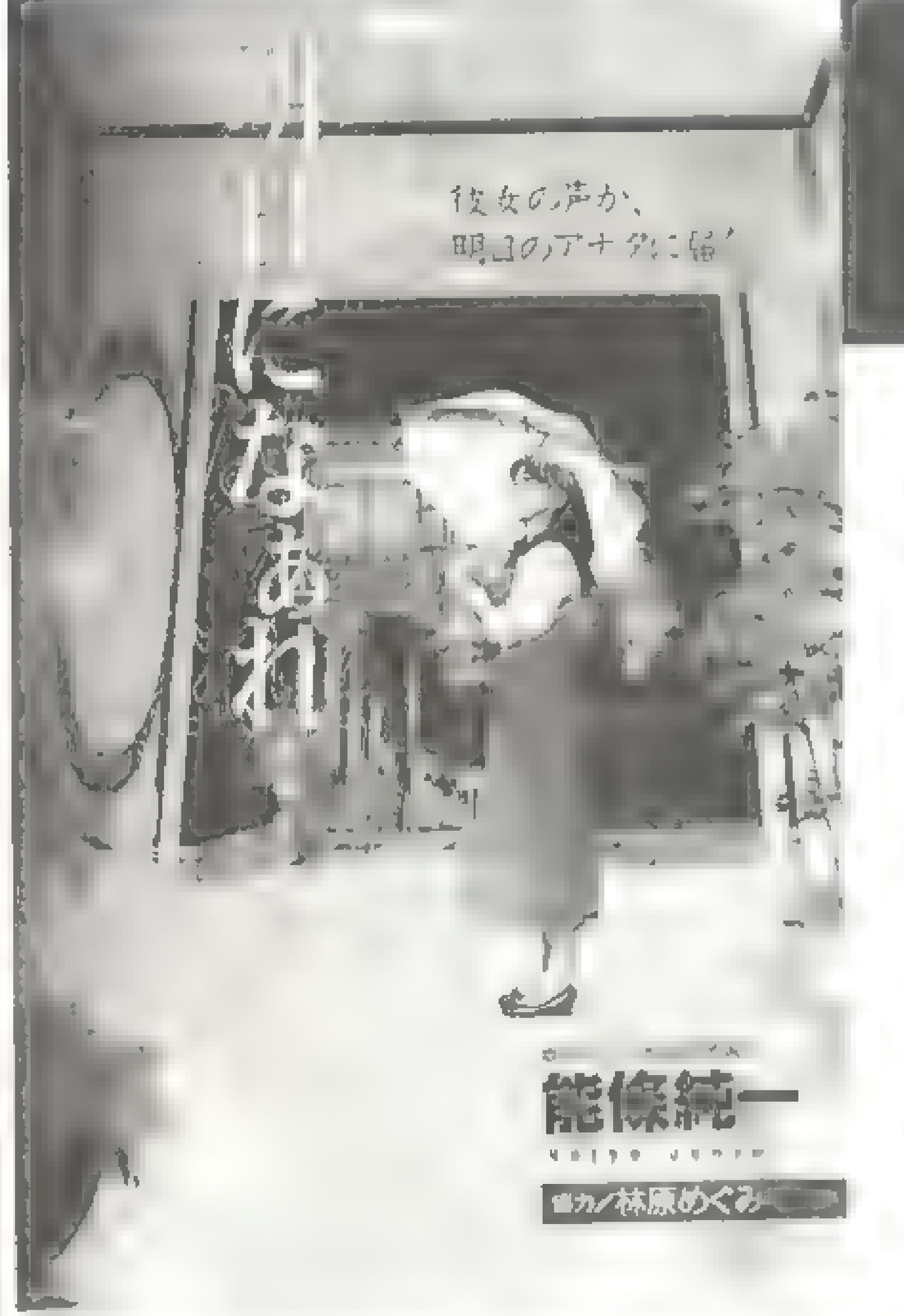
为了在今年春天上映而正在制作的「银河铁道999」剧场版，部份的人物设计已公开了。这次的设计与'79年的剧场版第1作相比，更加接近原作的气氛。特别是铁郎与'79年当时的设计比较，身材更加矮小、非常接近原作的形态。这次的人物设计是「GS美神」和「CUTEY HONEY」的作画监督加加美高浩，他最擅长绘画迷人的女性，所以实在很期待他会如何绘画松本零士的美女。另外，在本作品中夏罗古和爱美拉达斯也会出场，可说是松本人物的总动员。





再次在铁郎面前出

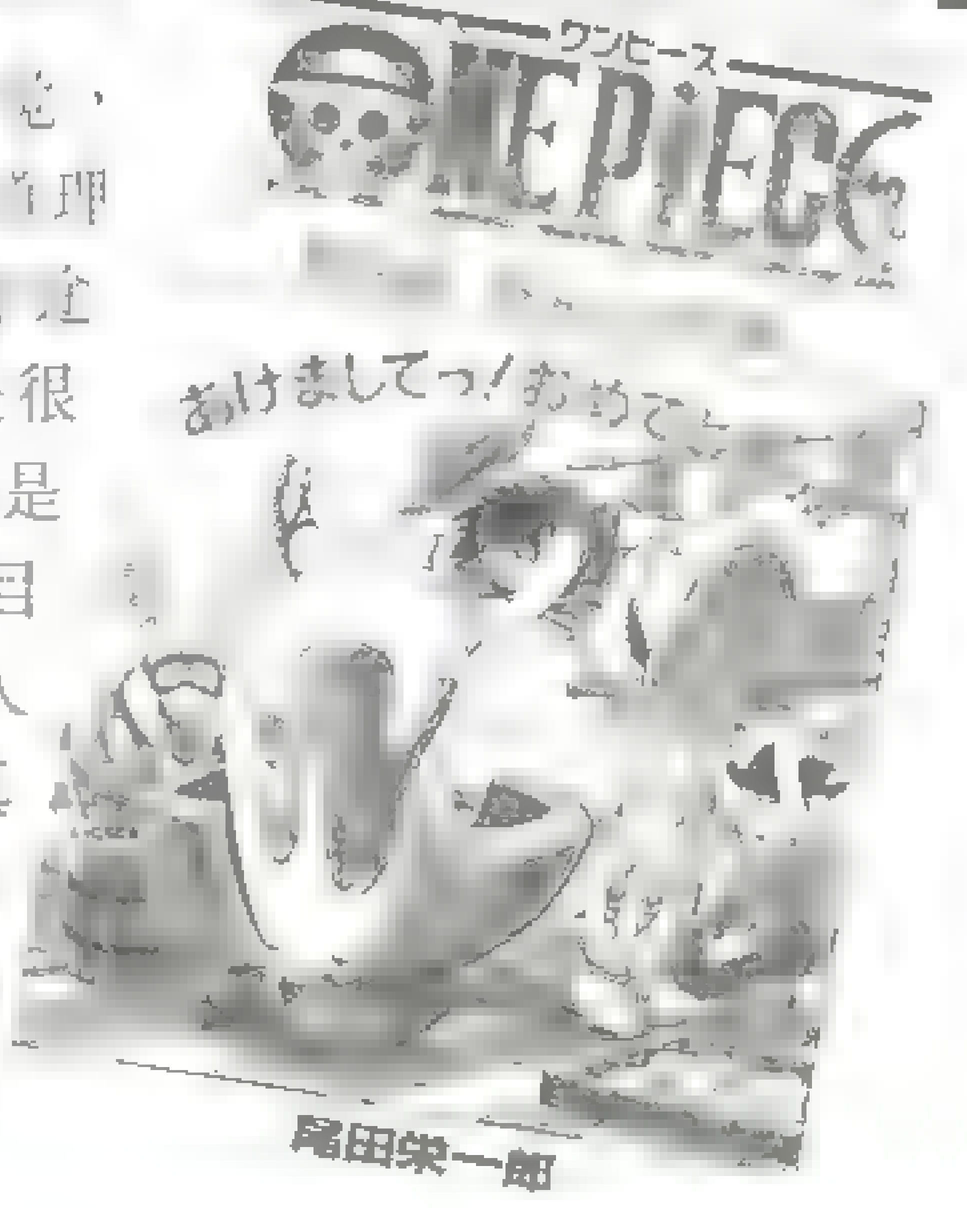
受欢迎的配音员林原惠美成为漫画人物！



在讲谈社的漫画杂志AFTERNOON 2月号中，连载了一个由人气欢迎的配音员林原惠美当主角的漫画「迈向明天」，绘画者是能条纯一。提起林原惠美相信她最近较为人知的配音角色就是新世纪福音战士中的凌波丽，而这漫画是由林原惠美本人协力的，如果是林原惠美的拥护者相信会很有兴趣。这漫画的故事其实是描写能条纯一参观林原惠美主持一个电台节目的情况，在作品中林原惠美一边阅读听众的来信，一边表露她的心态。其中读者可以看到虽然她现在是个很受欢迎的配音员，不过当初也尝过不少挫折，而在配音时她有时会感到自己与该人物的同步调（EVA用语）十分接近。奇怪的是她阅读的听众来信连续三封都是N先生的…，原来那个N先生就是画这漫画的能条纯一先生。这样的故事是否很有趣呢？而在漫画之后还有一段能条纯一和林原惠美的对谈，如果看完整个漫画和对谈的内容，读者便会更了解林原惠美这位配音员了。

周刊少年JUMP中较注目的漫画「ONE PIECE」

虽然不少人认为「周刊少年JUMP」的好看程度下降，但也许仍有人认为是完全不好看的，若要证实的话，最好是自己阅读过后再判断。而自从在JUMP的过度期的代表作「SEX COMMAND外传厉害啊!! 胜先生（暂译）」完结后，现在令人有年轻力量的作品就是尾田荣一郎的「ONE PIECE」。本作品的故事讲述在大海盗时代，海盗们为了取得史上唯一被称为「海盗王」的人所遗下的秘宝「ONE PIECE」而展开战斗。本故事的主角在幼年时，由于有一位他敬佩的海盗把帽子交给他，并叫他「你成为出色的海盗后，便再来还给我吧」，于是他更发誓要成为「海盗王」。接着10年后，主角便以「ONE PIECE」为目标，展开冒险旅程。这漫画的故事有种单纯明快的感觉，而且完全没有深奥的道理。而主角在冒险旅程途中遇到的海盗们都是很有性格的人，他们都是勇于向自己的梦想和目标前进，这种年轻人的热情给人的感觉真的不错。所以这实在是JUMP近来较值得注目的作品。



游☆戏☆王

←露出呆板表情的游戏

渡过一千年的期间仍然没有人能解开的「千年谜团」，竟然被一个少年解开，并因此而得到可收拾罪恶的黑暗力量，于是这位少年从此便成为最强的GAMER，他的名字叫武藤游戏

阅读过上文之后，相信各位读者也知道这是哪套作品对了，就是正在「周刊少年JUMP」中连载的漫画「游戏王」(原作／高桥和希），[illegible]这作品将会在电视萤光幕出现。

本故事的主角武藤游戏是个只在游戏中发挥长处，但却被人欺负的孩子。不过，每当朋友的热情和友情被人践踏的时候，他的正义心便会爆发，接著变身成黑暗的GAMER！所以武藤游戏是拥有两种面貌的人。到底每次登场的最新游戏和在漫画中那种奇妙的胜负会如何表现出来呢？相信不论是否是游戏迷也应该一看。另外，在主角武藤游戏身边出现的人物也值得注意，包括喜欢他的真崎杏子、很重视友情的城之内、性格率直的热血汉本田等等，他们都是一些充满正义感的人，他们与游戏的友情都是值得注目的地方

↑变身成黑暗的GAMER的武藤游戏

一八与平八的生死决斗会如何呢？OVA版「铁拳」Vol.2

全2集的OVA「铁拳」很快便推出第2集了。在这集里，有三岛平八的私设军队作警备的孤岛会成为「铁拳」的战斗舞台。这次最受注目的地方是NINA对ANNA及一八对平八的父子决斗，各挑战者为了要与站在岛上中央的平八战斗，必须要战胜在途中所遇到的对手

[illegible]在OVA的故事中，风间[illegible]在这集里[illegible]在游戏中跟风间准和NINA[illegible]Michelle[illegible]也有[illegible]的场面[illegible]龙与一八的决战。

另外，为[illegible]平八的[illegible]的[illegible]龙与[illegible]第1集中一起行动的风间准分开，并跟JACK-2一起行动。JACK-2为了使在战场所救的那个患了不治之症的少女康复[illegible]他和武龙的搜查目的是一致的。而且接下来[illegible]JACK-2[illegible]的警备工作的[illegible]JACK[illegible]所以除了主角之外，每个[illegible]人物也会有[illegible]的场面



[illegible]

这集最精彩的[illegible]是一八与平八的决斗，在一八体内的那个[illegible]的神秘人物会何时出现呢？相信这绝对是令人感兴趣的地方。另外，一八与风间准的关系[illegible]更加令人注目。总之，这集是不容错过的



↑以打倒平八为目的的Michelle，继岩龙[illegible]



[illegible]

小丸子妈妈带你游世界!!



标题所指的妈妈并不是故事里时常扣起小丸子钱的妈妈，而是创造出『樱桃小丸子』这个故事的原作者樱桃子小姐。这本「桃子之世界游踪」收录了樱桃子在月刊连载的同名专栏，以搞笑的手法为大家介绍她在世界各地旅游时的有趣经历。

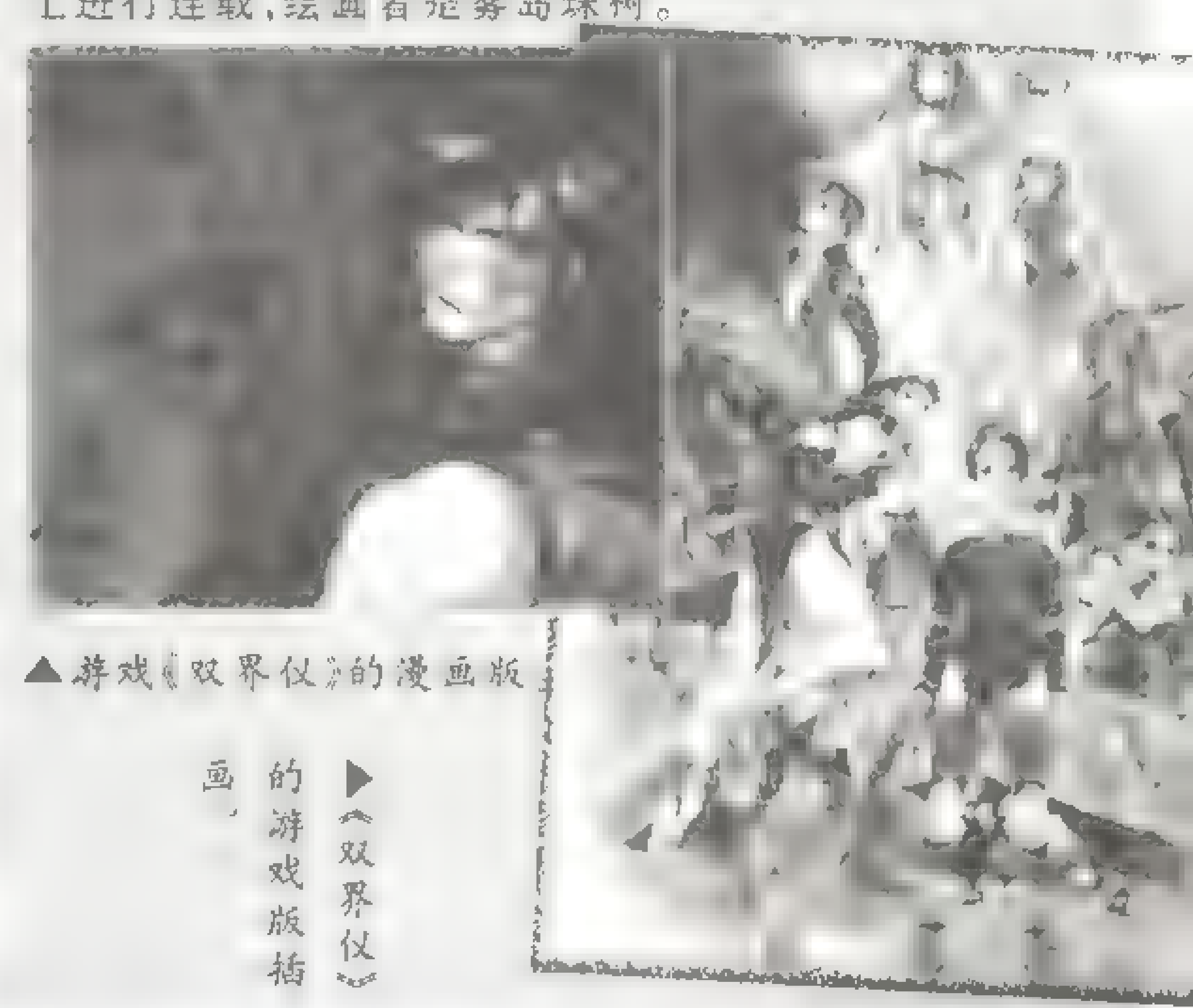
漫画「剑风传奇」继动画化后，这次是游戏化！

由三浦建太郎绘画的原作漫画「剑风传奇」，继TV动画化后，现在宣布由ASCII为这作品推出游戏，并且会在今年内发售，但会推出什么类型的游戏和在哪一部机种上推出仍然不清楚。到底这壮大的漫画故事会化成一个怎样的游戏呢？是R P G吗？是ADVENTURE吗？无论如何，这部作品在动画化之后，不久又传出游戏化的消息，证明这作品的确很有潜力。事实上，这部作品的原作漫画在本志编辑部中也有很高的评价，确是最近值得一看的漫画作品。而日本版单行本到现在已出到第15集，中文版也出至13集，若读者有兴趣，不妨看看吧！



SQUARE 知名游戏《双界仪》漫画化

现在游戏、漫画和动画的关系实在非常密切，以同一标题而在不同的媒介出现的作品不断出现，而这次就是SQUARE的动作游戏《双界仪》被漫画化，漫画版已在角川书店的漫画杂志ASUKA MYSTEEY DX3月号上进行连载，绘画者是雾岛珠树。



▲游戏《双界仪》的漫画版

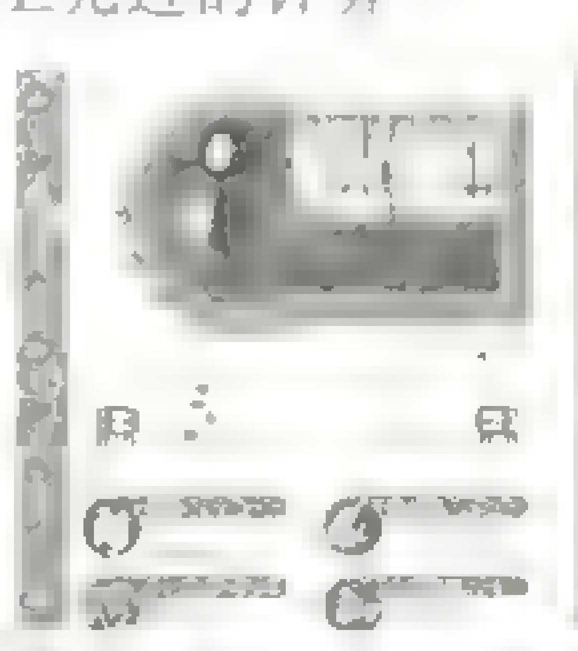
▶《双界仪》的游戏版插画。

龙之子成立CG动画制作公司

根据11月5日日本经济新闻报导，著名的动画制作公司龙之子Production将会利用计算机图像来制作动画，龙之子将会和制作计算机图像为主要业务的Infini Entertainment Technology合资，成立一间CG动画制作公司，第一套录影带作品《月光》预定在来年年中后发售。

新成立的公司名为Animetal Studio，Infini方面负责制作设备和技术顾问，而龙之子便负责作品计划和制作期间的CG技术人材培训。

龙之子制作公司拥有包括《神勇飞鹰侠》、《幻影时光》等五十多出动画的著作权，新作《月光》便是曾有60年代发表的《少年忍者风之藤丸》全面制作成本，相信凭着龙之子在动画界多年的经验，加上先进的计算机科技，想必定会有更多精彩的作品给观众们欣赏





竜の子プロ進出 CG映画化



天野喜孝迷必买之物

天野喜孝LIMITED BOX 龙之子ANIME PREMIUM SELECTION

真是令人高兴，天野喜孝又有新的「动作」了，这次推出的不是甚么，是「录像带BOX SET」，对！大家没有看错是录像带BOX，虽然现在是VCD、LD、DVD的时代，不过，录像带依然有一定的销路，而这次所推出的「录像带BOX SET」是集合历年来由天野喜孝负责人物设计的动画作品，其中包括《神勇飞鹰侠》、《幻影时光》、《再造人 卡新》、《 破里拳》、《宇宙骑士TEKKAMAN》，在这个录像带BOX SET之中，共有10盒录像带，当中会收录每套作品的其中6话，每卷录像带会收录3集，最珍贵的地方是其中2500个BOX是会有编号的，不过这些有号码的BOX只会配给在日本的商店发售，如果大家要买的话便要到日本的商店购买了

超级机械大战外传「魔装机神」始动！

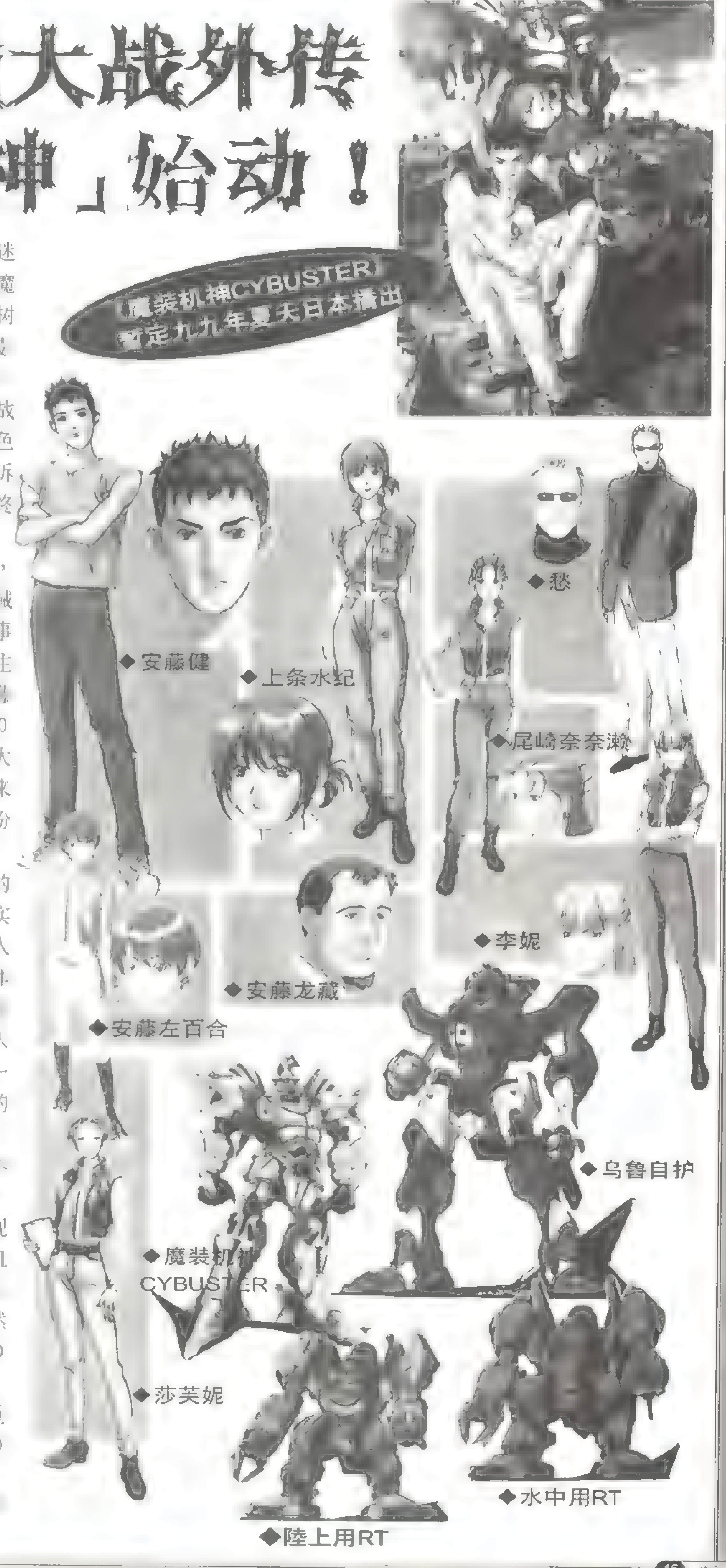
若阁下是一个《超级机器人大战》迷的话，应该记得游戏内曾有一套名为《魔装机神》的原创作品，而且机师安藤正树所驾驶的机体「魔装机神CYBUSTER」最好使用，是游戏里不可缺少的争胜棋子早在超任末期（96年），这个原是机战外传的作品已被独立推出，而且机械角色更由原本的Q版改为写实版，在此要告诉各位一个好消息，这个大受欢迎的游戏终于被TV动画化了！

先说制作班底，总监督是岛海永行，总作画监督及人物设计是伊藤岳史、机械设计则是森木靖泰与伊东浩二。至于故事舞台跟游戏原作的世界有很大出入，连主角的造型、人名（由安藤正树改为安藤健）也可说是完全不同。故事背景是2040年的日本。当时东京受到一连串的大地震及各地引发的爆炸事件影响，接著来自异世界的机器人出现了，它的真正身份以及到地球的目的目前还是一个谜？

安藤健与上条水纪二人是自小玩大的青梅竹马，虽然他们时常互相对骂，其实却是感情要好得很的朋友。他们希望加入保护地球免受荒废的组织·地球保护团体（统称DC），之后半年间的训练结束，当中会挑选10名成绩优异的学员入队，具实力的水纪当然不成问题，反而一向不认输，自信心极强的健却弄得落弟的下场……！

最令地球人担心的事终于来了，日本各地的连续地震，再有日本各地爆炸事件并发生，人工有一黑洞逐渐扩大，更出现了个巨大的机器人！现场一片混乱，健机缘巧合之下代替一位受伤的队员，驾驶工业用的RT出战，这个巨大机器人却突然飞往天空消失了，之后健的英勇行为被DC赏识而被正式录取为其中之一员

除了主角健及水纪之外，尚有不少重要角色陆续登场，包括健的父亲龙藏、DC战斗队的队长莎芙妮、DC的厅长愁、队员奈奈濑与李妮、健的妹妹左百合等等，魔装机神跟谜之敌人的大战展开了！





虚构世界的美少女

鉴·赏·篇
乖宝宝 Yoiko 1

在动画漫画及电玩的虚构空间里，有不少由作者创造的女孩，而这些虚构世界的美少女，她们各具特色，也有自己的个性，更有不同典型的美，本单元就是将这一些具有特色的美少女，整理归类、分门别类的为读者们介绍各类型的美少女。

木之本樱
[卡片捕获少女樱]
即使母亲已不在身边，也不会因此而变得忧郁不开朗，性格虽然有一点野，不过内心却是非常地善良。她可以说是象征「人类好的面」的积极乖宝宝美少女典范

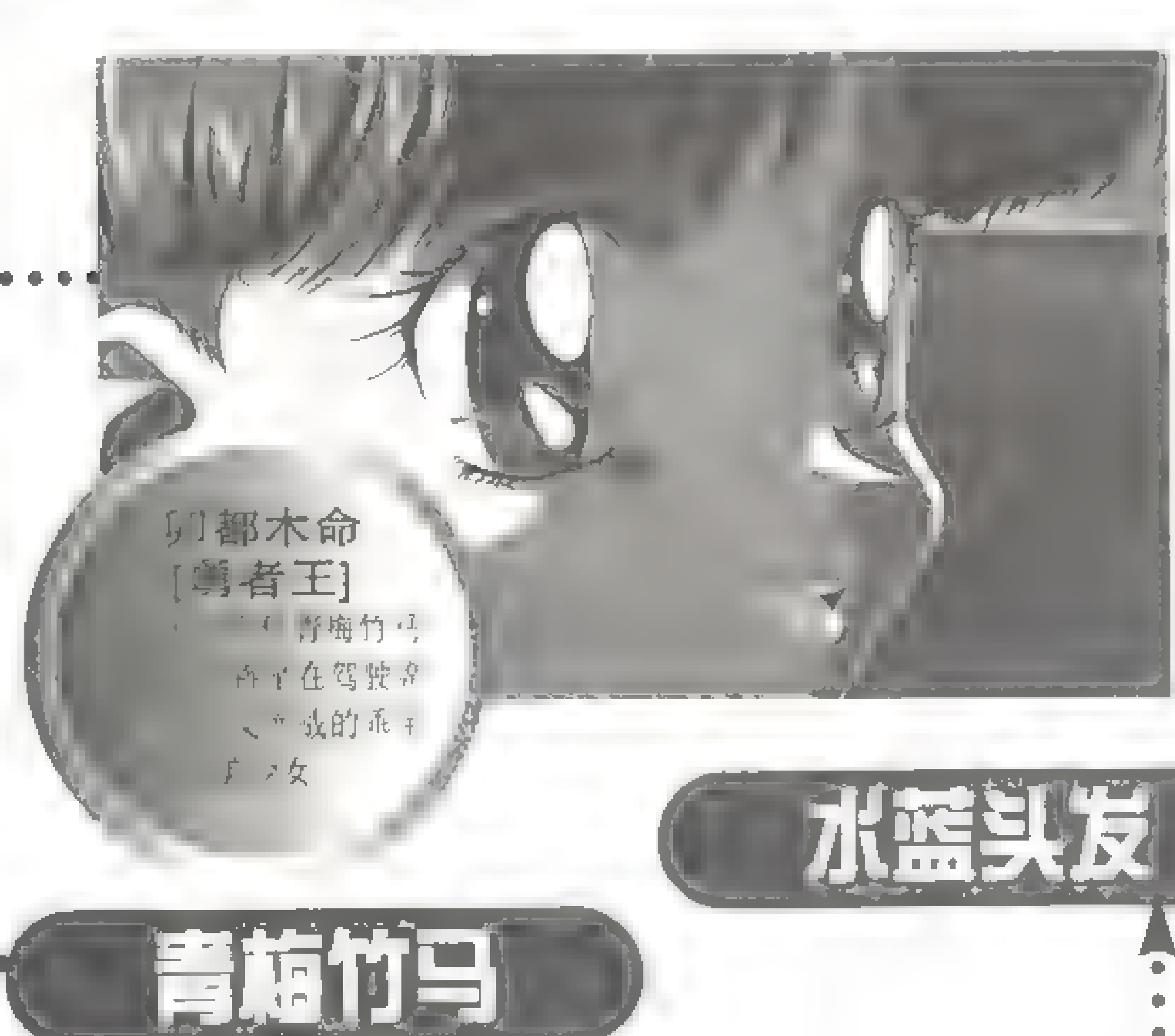
什么悲天悯人的心，这个早在很久以前就忘记了。不过，即使是这样的我们，只要遇上她们之后，就会再度拥有一颗温柔善良的心。

品行端正　纯真无邪　正义感很强

虽然很可能会被人笑为不切实际，不过，事实上，她们却是现实社会中被遗忘已久的贵重存在。

就像我们爱她们一样，「乖宝宝」型美少女也爱著每一个人。被广大的爱所包围的她们，将更多的爱传给其他人。她们的幸福，就等于是我们的幸福。今后，爱将传播得更广。



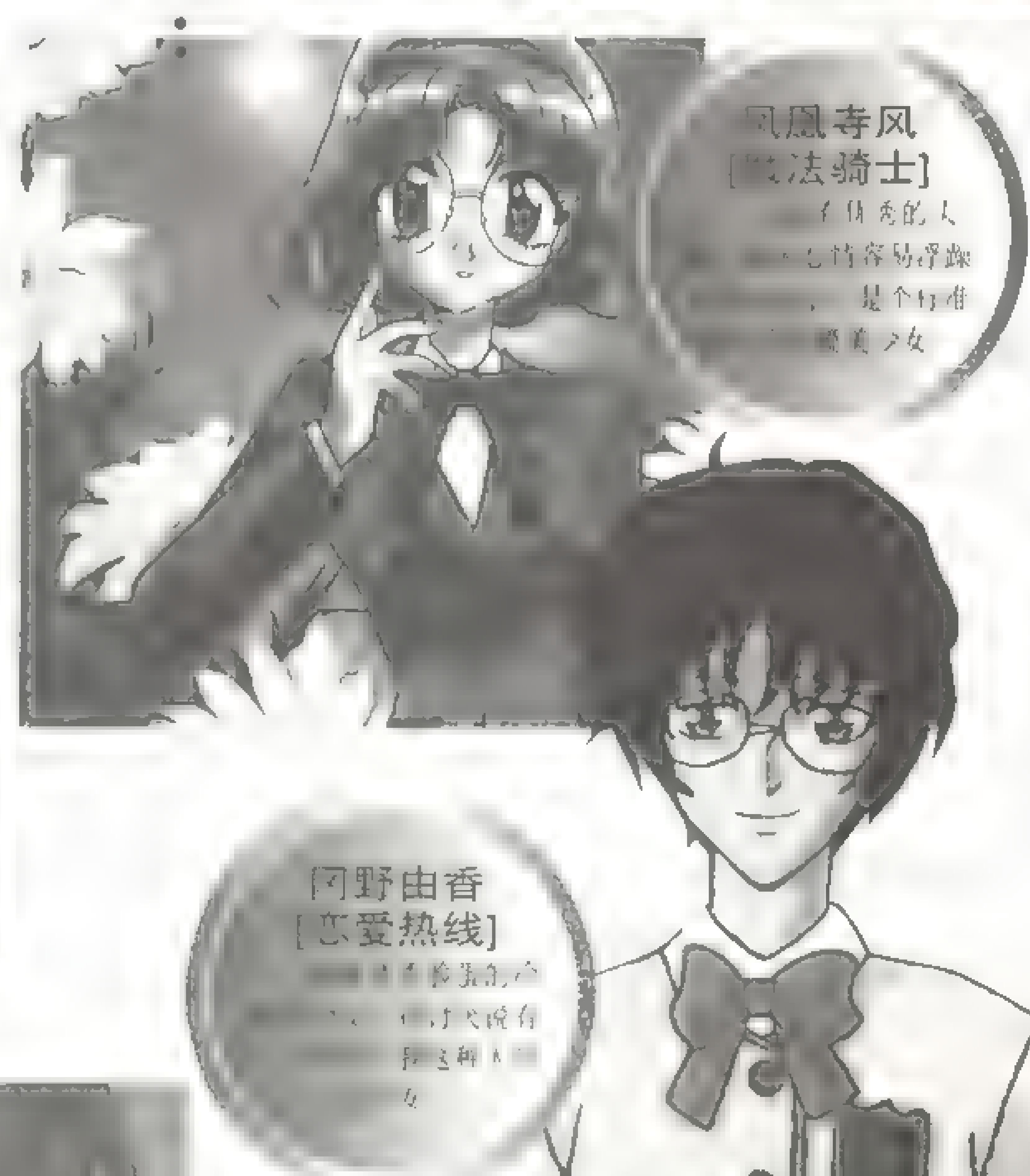






「眼睛是映出人心的窗口」，只要是曾经爱过眼镜女孩的人，相信一定可以了解这句话所带有的含意。她那充满温和微笑的眼眸，似乎可以透过眼镜隐隐约约地看见。带有知性的说话口吻以及神秘的伫立姿势，我的视线就有如镜片反射光线一般，被弹了回来。到底要怎么做才能了解你的心呢？焦虑和寂寞，简直要让我的心发狂般地燃烧起来。即使只是一瞬间也好，请让我看看你那可爱的容颜。眼镜少女特有的湿润眼神，将会再度掳获我的心。

微笑少女



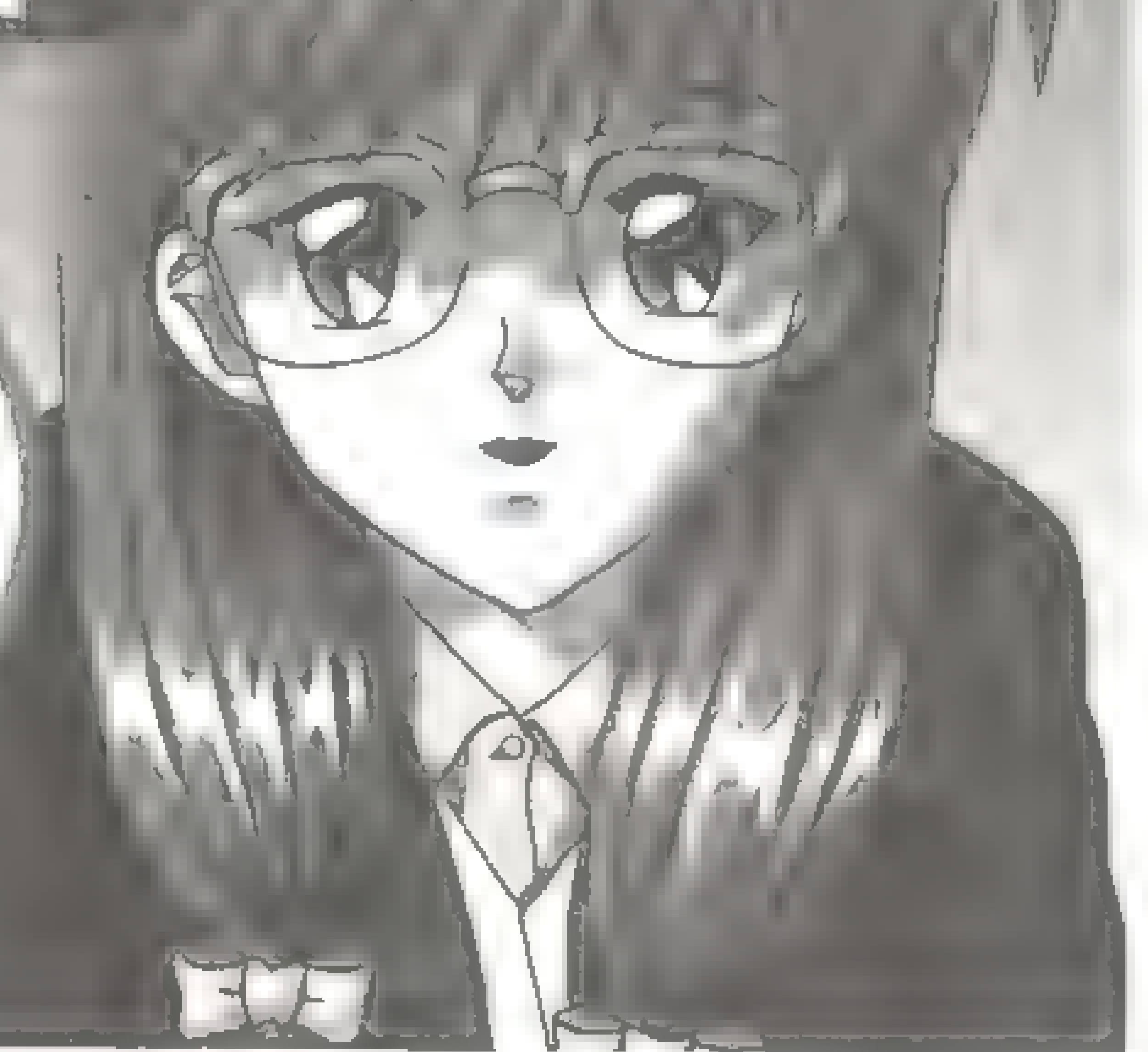
凤凰寺风
[[illegible]法骑士]

冈野由香
[[illegible]爱热线]

李红兰
[樱大战]

平常会故意说些笑话引大家发笑的她，其实拥有一颗比任何人都还要像女人的心。在图书馆内，2人紧紧抱在一起时的心跳，直到现在都还残留在耳边。

可怜佳人



如月未绪
[[illegible]跳纪念品]

沉默寡言

一旦被她的魅力所拘禁，那么就再也无法回头了。从她们的身上，散发出这种危险的味道。这是种依赖性非常高的药物。而且，那里不存在所谓的高傲感。

少量的话，也许可以发挥镇静精神的作用。不过，摄取过量的话，将有可能导致内心和现实的世界隔离，然后独自活在自己内心的黑暗空间之中。这就是沉默寡言系药物。

如此危险的美少女，不知何时竟然开始在映像管上蔓延，而且还乘著电波占领了全日本。这并不是谁的错而是时代的需求……。



星野·琉璃
[机动战舰]

虽然在电影版中看到的是成长以后的她，不过此次列入沉默寡言系美少女的是电视版的她。其实，我们也不必那么拘泥于年纪的大小，因为人总是会长大的嘛……

可怜佳人

川琴音
o Heart]

眼镜少女

宫安希
少女革命]

巳真兔季子
THE METALIDOL]

机器少女



物流·明日香

[新世纪福音战士]

亮眼系美少女在到达一个顶点之后，会再将该临界点加以突破，她们会在剧情的后半段突然急剧失速，然后由弱转强。亮眼系美少女仍然是时代的象征。

觉醒、兴奋、幸福感，能够振奋人们精神的就是亮眼系美少女。相对于绫波莉等集中人们视线的沉默寡言系，难道亮眼美少女系已经成为过时的东西？

不，虽然明日香的败北造成了一时的逆转现象，不过，亮眼系美少女才是幻想美少女的真正主角。

的确，沉默寡言系美少女比较符合时代的闭塞感，不过，正因为这样，所以才需要充满活力的亮眼系美少女来打破这种闭塞感。



银公主

【梦之腊笔王国】

这个还是小孩子的公主总是任意的行动而让大家非常的困扰，不过这也是她的优点，就算不是个乖女孩也没有什么不好的呀！

肌肤看起来富有弹性，灵敏并且发出光辉的眼睛，只要能看到你的笑容，这样便使我觉得相当的幸福

像一颗橡皮球的你，每天都活力十足的四处蹦蹦跳跳，我若是能有你十分之一的活力，就能够和你一样到处跑了

真希望能够把你变成娃娃放在我的房间，如此一来便能够永远的看着你……但是，这样似乎就失去了你原本朝气蓬勃的活力了。







若叶日向

【私立法律学园】

虽然身材不高也不很突出，不过却是个活力十足的元气少女。成绩也很优秀，此外她也借由通信教育来学习格斗技，是个喜欢恶作剧的现代运动型美少女

女性的美可以分为两种，一为纤细柔弱所表现出的美，而另一个则是健康美。整体均衡的肉体在你的面前跃动，一瞬间便永远的驻扎在你的心中

随风飘逸的头发与裙摆，踏著有力的脚步，流著健康的汗水，带著开朗的笑容，就好像活生生的在你面前。

过去在动画和游戏上所谓的女性美，通常为前面所说「纤细柔弱」那一型，但在现在，健康有活力的运动型少女，也逐渐的抬头了。



杉本樱子
【少女游戏】

她生病入院到现在已经有三年了，她的朋友是一只笼中的小鸟，看她利用午后的些许时间眺望窗外的神情，更是让人感觉到她心中的苦闷。

你就像是那在强风之中忽明忽暗的烛火，似乎随时会失去光辉，但是，我知道在你那微弱的烛火之中，还是有著美丽的光辉。

希望有一天强风会停止，而你能够再度绽放出赤红的光辉。

我不能和你有任何约定，过去你已经承受过太多的失望与背叛，身心都已经遍体鳞伤，而我所能做的，就是在一旁为你祈祷，祈祷这强风能够停止吹拂。

鉴·赏·篇

微笑型 Hoehoe 8

天真浪漫，心地纯朴，拥有著言语无法表达的纯真笑容。她们就像是夏天的向日葵，如此的纯真无邪。只要看到她们的笑容，她们的粗心大意以及过失，都是可以被原谅的。

大道寺知世
【卡片捕获少女樱】
如果安静不动看起来即是美丽的少女，她的坦率让她在行动时，不会犹豫不决

亮眼型



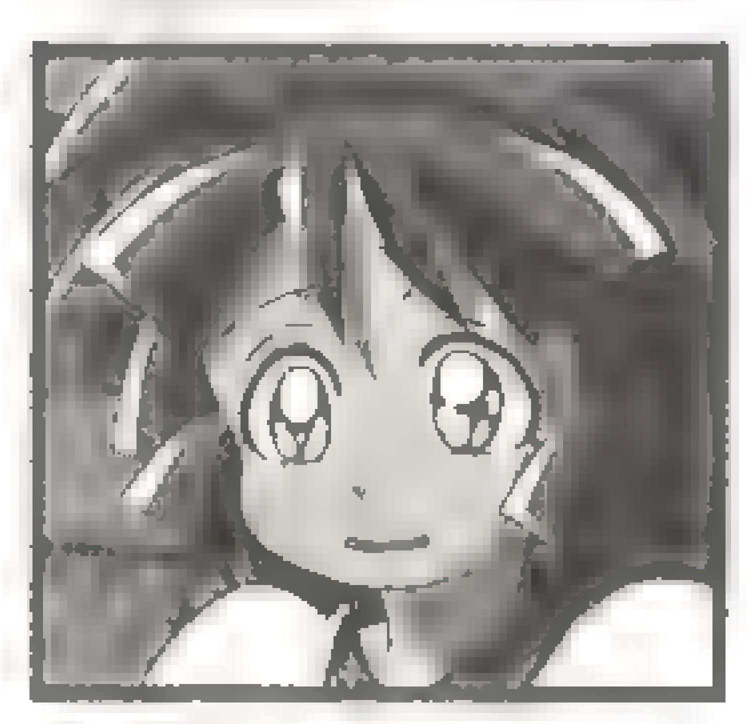
九罗密美星
【天地无用！】
[illegible]

乖宝宝型



蓓尔丹迪
【女神样事务所！】
是一个会随时会为别人[illegible]，任何人都会为她的坦率著迷

小女孩型



泽野口纱绘
【魔法使いTai！】
在高仓学长的面前一句话也说不出来，有些笨拙的感觉让人觉得相当可爱

鉴·赏·篇

青梅竹马 Osananajimi 9

还记得吗？那个公园是我们两人小时候一同玩耍的地方，现在虽然只是同学，不过好想再一次回到小时候将当时的心情找回来……！

神岸あかり
【To　Heart】
总是很亲密的呼唤主角，每天和主角一同上学的可爱少女。

亮眼型



森原里美
【快餐店之恋】
绑著马尾、个性倔强的女孩，[illegible]，如今在打工中[illegible]

乖宝宝型



藤崎诗织
【心跳纪念品】
成绩优秀、运动万能，就像是高山上绽放的花朵，有著彬彬有礼的一面。

命运坎坷型



久野月叶
【あやかし忍传くの一番】
虽然体弱多病，但为了不让青梅竹马的枫担心，每天都努力的修习忍术。

「妹妹型」，就是指比自己年幼，感觉就像是妹妹一样，通常会对主角有一定程度的仰慕，真诚而且温柔，令人无法抗拒，总是充满著笑容来面对事物。

鉴·赏·篇 妹妹型 Imouto 10

水蓝头发型



征木砂纱美树雷
【天地无用！】
[illegible]色[illegible]，象征著她纯真[illegible]

乖宝宝型



美开玲音
【彩之恋曲】
[illegible]就像是人家的妹妹。

微笑型



木之下留美
【快餐店之恋】
[illegible]女孩子的情报，有时候她也[illegible]



みさき
【真爱】
[illegible]

鉴·赏·篇 机器少女 Meka 11

你和我、我和你，为什么不一样呢？究竟哪里不一样呢？你是这么的柔软、身体是这么的温暖，不过就算不一样也没关系，因为我最喜欢的就是现在的你



HMX-12　マルチ
【To　Heart】
努力的去做任何事但总是失败，垂头丧气的神情也很可爱喔！

命运坎坷型



梅鲁菲娜
【星方武侠】
[illegible]

乖宝宝型



JO-Z
【WONDER PROJECT J2】
[illegible]

猫耳朵型



nukunuku
【万能文化猫娘】
[illegible]

鉴·赏·篇
猫耳朵型 Mimi 12

黛約耳朵、尾巴、肉掌的手，追求现实世界所没有的精神，充满了整个虚幻世界。因为内心纯真，所以对于他人总是缺乏警戒心，等待著你的造访。

咪咪
【猫咪美少女】
不管身体是猫还是人，她的内心都相当的纤细，因此需要给予更多的温暖。

小女孩型



美洛蒂
【悠久幻想曲】
拥有两只柔软的双手，即使失去了记忆也能开朗的[illegible]

乖宝宝型

世原夏姬
【超级警察】
身为警察的她，耳朵是她[illegible]心勇往直前，将坏人逮捕。

微笑型



华姆
【秘境探险】
努力但总是失败的她，不会因为不幸而放弃努力。

鉴·赏·篇
水蓝头发型 Mizuirogami 13

头发的颜色就像镜子一样，可以反映出人的内心。而清澈的水蓝色，就反映出了内心的纯净、真诚。从此以后，外表就是判断一个人的基准。

天上院桂
【YAT安心！宇宙旅行】
以理想的女性为基准所描绘出来的桂，水蓝色的头发象征她拥有一颗善良体贴的心。

微笑型



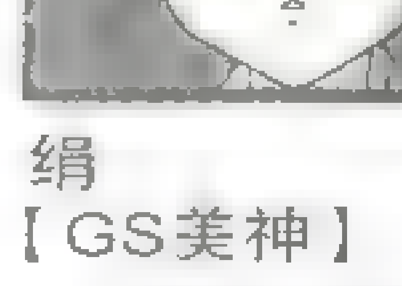
お狗
【桃天使！】
[illegible]

小女孩型

美摩莉
【ケロケロちゃいむ】
个性活泼[illegible]保持一颗赤子之[illegible]



乖宝宝型



绢
【GS美神】
[illegible]都很温柔，和美神一起对付恶灵

1
研·究·篇
虚幻美少女的彩色头发

动画少女的头发颜色为非常识中的常识

在这个世界上，一定有人喜爱水蓝色和粉红色等颜色头发，来看看他们所不断追求的二次元艺术吧！

在动画和游戏中登场的女性角色，通常会跟现实中的女孩子有一段差距，那就是模样的夸张和省略，例如嘴巴和鼻子通常会用简单的笔法就将它们表现出来，而眼睛和眉毛就会用夸张的笔法，道理何在，其最重要的原因，就是要使观众们能够对角色留下深刻的印象。在创造一个美少女时，首先要考量的是她的表情、服装和整体的配件，再来就是头发的颜色，过去美少女的头发多以清淡的粉彩颜色与独特的造型来吸引人。但是在最近，因为技术整体的提升，「水蓝色的头发」和「超大束的头发」这两种新的表现方式出现，使得角色们能够产生相当鲜明的魅力。此外，现在也以发型来表现美少女的个性及主张，使动画变得更华丽。

像「魔法骑士」，主要的角色不只一人，而「美少女战队」更是明显。在这一些由复数美少女所组成的动画，在发色上面一定各不相同。如果主角为三人的话，颜色就有红、蓝、黄这三种颜色。若人数较多的话，颜色则会追加绿、紫、黑、黄这几个色系。发型上也会使每一个人有所区别，一方面让观众能有所区别，另一方面则具多样性，这些都是在设计新的女性角色时，不可忽略的要项。

发色分布图

在虚幻美少女世界里，什么样的发色都有。我们在此将主要的几个种类做一个分类。仔细看，似乎发色和角色的名字有一定程度的关联性。



现实的颜色与动画的颜色就像水与油之间的关系

现实中所不可能存在的发色都可适用于动画之中，只有一个颜色除外，那就是「白色」。大部分的场合，都是用「浅灰色」和「水蓝色」来代替。为何不用白色呢？那是因为一旦使用，就会很容易和其他的画面的颜色（特别是蓝色天空）融合在一起，以致于无法分辨。反过来说，如果黑发太过明显，就会使用深灰色和蓝色来代替。

※R：红　G：青　B：蓝

所产生的发型图鉴

在动画和游戏中的女孩子有各种发型，在此经过严格谨慎的筛选之后，归纳出六种最受欢迎的发型，并且附上代表性的人物供你参考，一起来感受其魅力吧！



↑想要忍耐也想要收拾自己，对于这种女孩来说，这样的发型最适合



↑单手握著光之剑与邪恶的黑人狗党战斗的活泼少女，挥剑时长发只会让我分神。



↑有著委员长型和努力者的强烈形象，其辫子与她的形象相当符合。

↑似乎只要稍微不注意就会消失，神秘的气氛与长发非常适合

追求众人所支持的发型

也就是说，我们所追求的虚幻美少女的发型，其实是「存在于现实世界里」，如果身旁有实例的话，就更容易引起幻想了。过于奇特的发型，可以吸引固定的迷，但以整体来说，是不被大多数的人所接受。

在过于奇特的发型中，最令人在意的应该就是所谓的「触角」，将一小部份的头发给集中起来，并且让其直立，这种发型在实现上是有困难的，因为一旦只要它像动画中一样随风飘逸，马上就会垮下来。不过在动画中就不会如此了，根据推测，其原因在于它们是靠美少女身体中的「气」在支撑著，也就是说，这些美少女将身上的气集中于头部的能力。蓓尔丹迪因为是女神，而あかり则是因为她是田径选手，有经过特别的训练，而且触角也是她的光荣见证。

在历史发展路途尚浅的触角发型，希望今后也能继续的活跃发展。



↑在浏海的前端有几束头发突出，这就是触角的标准型，通常为神和精灵系的女性比较多



↑有著令人无法抗拒的微笑，一个纯真的少女



↑以重力控制头发终于得以实现，「勇者王」中的卯都木命也是如此

2 研·究·篇 立体虚幻美少女的世界

二次元世界的虚幻美少女，若是她们真的存在……。对于不断有这种想法，心中静静地敲起警钟。

你对于美的基准是否正常？

在纽约具有名气的模型原型师〝ボーメ〞先生，在个展中，发表了一个话题「美少女模型的制作」，那是



个对于动画迷和游戏迷而言，不知道的人就是不知道的世界。

为什么「不知道的人就是不知道」呢？其原因是他们所亲自做的模型，不是一般消费者所能见到或买得到，而且跟他们接触的人，都是制作模型的厂商而不是消费者。

这些被称为「模型原型师」的人，其工作就是要用接着剂和纸黏土将模型最初的样子捏制出来，然后再开发模子，进而作成模型来贩卖。除了要有整体的模样之外，也必须要做出分解开来的各个部分，成品并不需要涂上色彩。不过最近也有贩卖已经涂装完成的作品，但这只是部分狂热迷的兴趣罢了。



为了要做出精美的模型，这些模型原型师的技巧也必须技压群雄才行。照片中的模型，便是前面说到的〝ボーメ〞先生的作品，高30英寸，不论从任何一个角度去观赏，都是没有任何瑕疵的完美作品，这样的技术是相当少有的，令看到的人为之折服。

但是，这样的作品有是以2D的动画或游戏中的角色为主题。不过以2D的角色作成3D的模样是有些勉强。

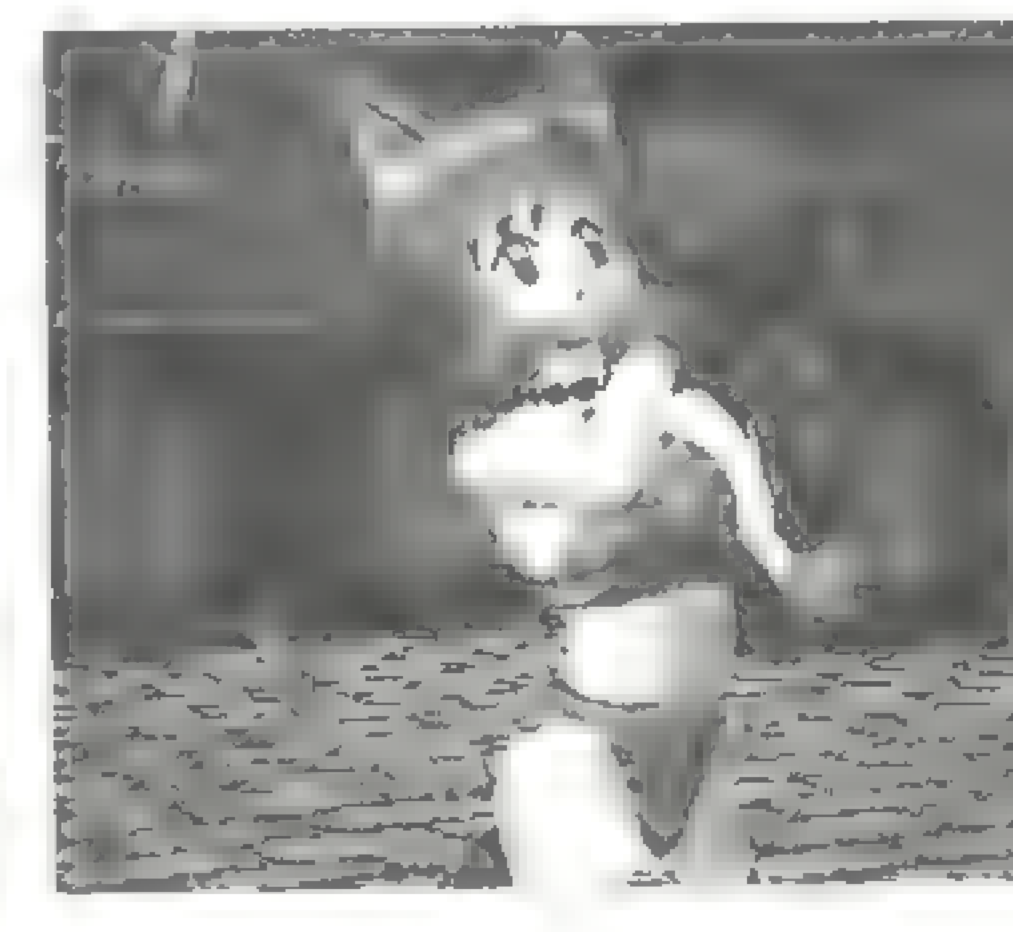
将原本2D所表现的「动画脸」还原成3D的模样，在这种充满矛盾的作业中，没有所谓正确的存在。这完成是靠模型原型师的手法以及本身对于美的基准」主张来制作。

所谓美少女的姿态，就是拥有美丽的「动画脸」并将疑问丢给你，是个危险的存在。不过，这种危险的感觉，正是美少女的魅力

3 研·究·篇 3D多边形美少女的世界

以3D多边形来表现角色的真实性时代已经结束！与动画相互融合，新时代的美少女诞生——

「ダンシングアイ」（拿姆科／街机版发售中），虽然是97年发售的游戏，但现在还是相当具有人气，希望能够移植到DreamCast上面



「超能力大战2012」（泰托／街机版发售中），其动画的表现在3D多边形的游戏中的NO.1。





'90年代人类的最大发明

3D多边形—以组合多角平面的方式，来表现立体感觉的CG技术，或者是单位。

在3D多边形的CG刚出现在市场上时，有人认为这是一个失败的贩卖策略，有著这样观念的人思想太老旧了。以3D多边形来表现「角色的真实感」已是过去式，随著技术的进步与开发者观念的改变，使得以3D多边形来表现动画式美少女的姿态成为可能。

虽然拥有著动画人物的脸蛋，但是因为3D多边形的立体效果而看起来更具有真实感，像游戏「超能力大战2012」，便是结合了3D多边形的技术和动画动画的设计技巧，成功的融合了2D和3D。

而在女性的服装方面，在3D多边形下也有新的表现方式，女性角色们看起来也更加具有魅力与魄力。而在游戏「死或生」系列作品里面，最具有魄力就是晃动的胸部与服装的造型，令我们不得不感谢「科学的力量」。

3D多边形美少女真的可称作是人类在'90年代的最大发明。

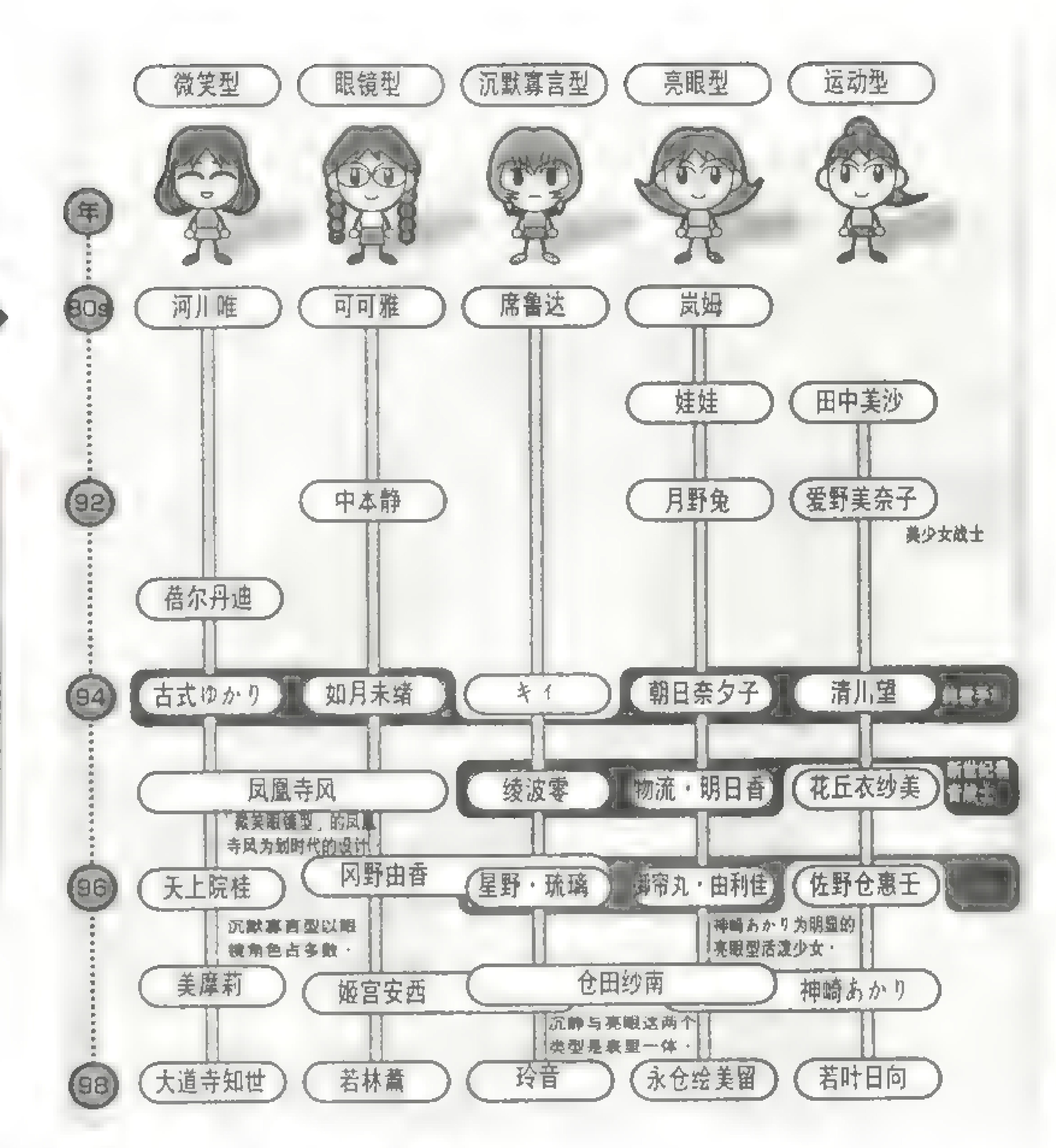


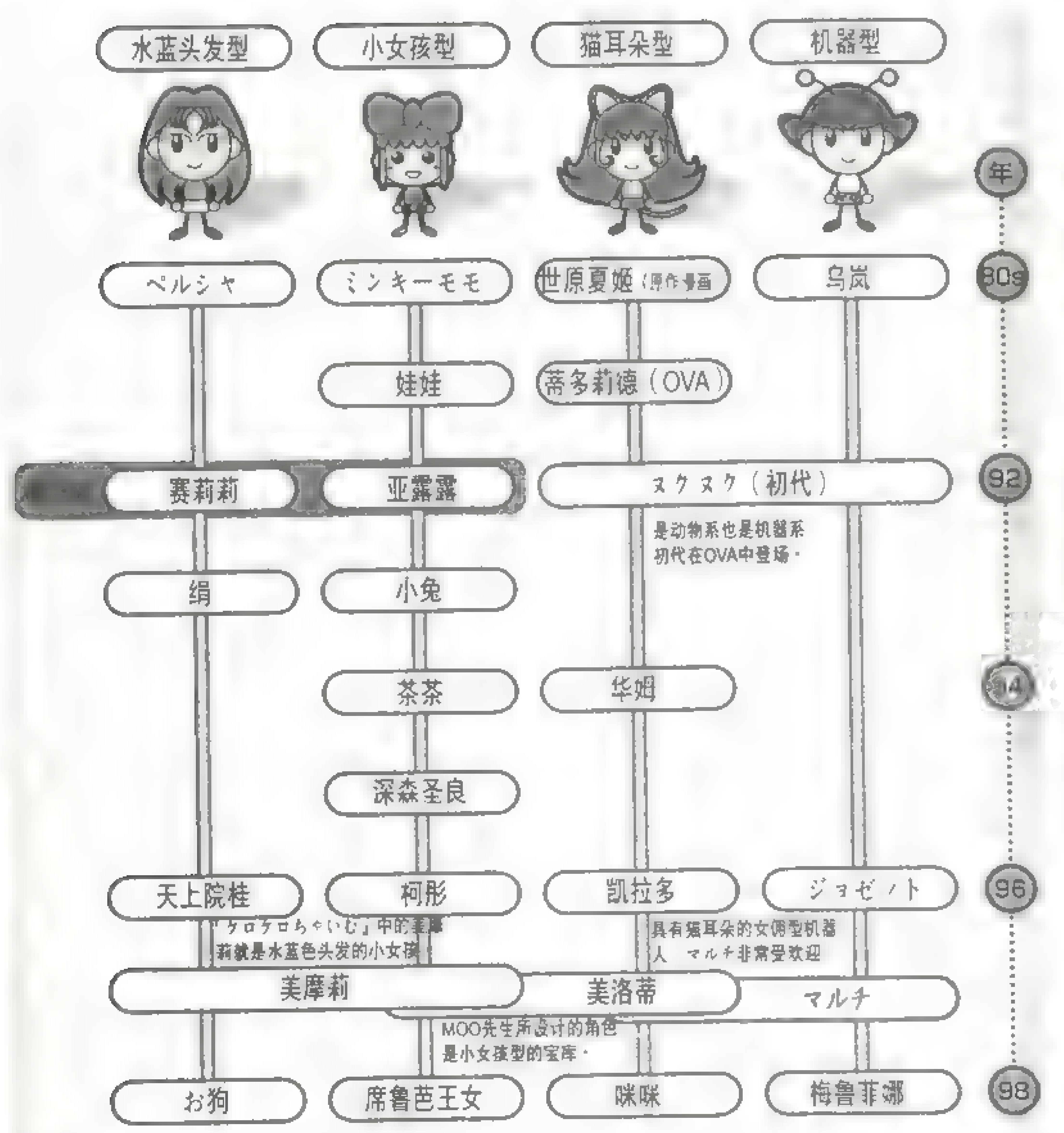
1 憧·憬·系
虚幻美少女之系谱

在这里可分为四类，这些对象只能从远远的地方偷偷的眺望。年代以直线排列，各类型角色为横排并列的方式，让大家了解'90年代角色的变迁以及各类型之间的关系。



年代别和各个类型的系谱Part 2，主要可分为「运动型」、「亮眼型」、「微笑型」、「沉默寡言型」和「眼镜型」这五个类型。





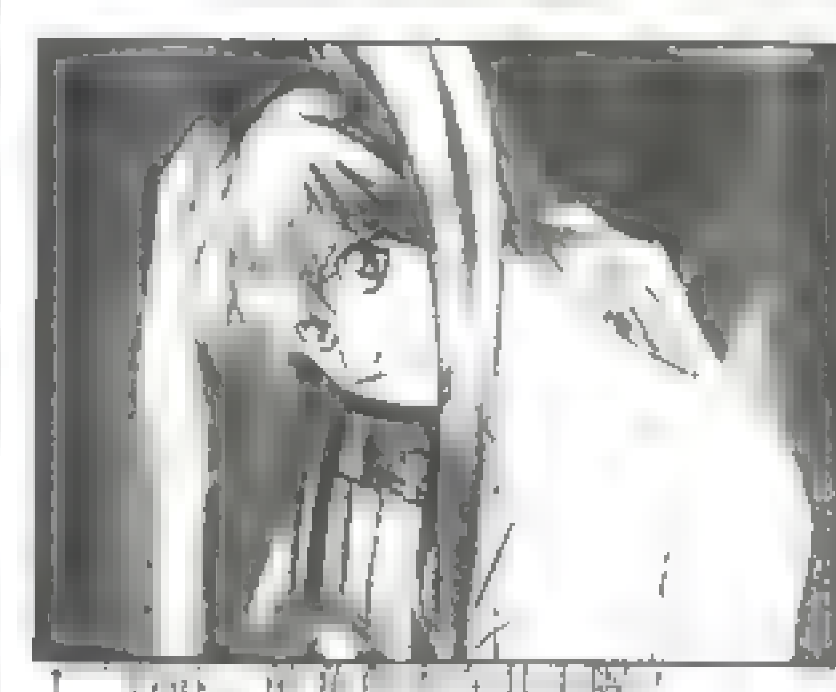
3 鉴·赏·篇
虚幻美少女之系谱

最后为「水蓝色头发型」、「小女孩型」、「猫耳朵型」和「机器型」，这些在现实之中是看不到的虚幻世界之角色，其发展大约是从80年代开始。

CD-ROM 大检证

在最近CD-ROM极速的增加，"画集"也不断的推出，和书本不同的魅力到底为……？在此我们彻底的来检证！


↑「コンパイラ」光与色的结合　将CG素描的美感用CD-ROM的技术发挥到极至。



AMAZING JUNGLE

● 混合CD-ROM/Mac&Windows・图像CD
万岱映画限定版12800日币/96年7月25日发售（预约截止于6月20日），9月25日标准版以5800日币发售。
将麻宫骑亚的绘图和キクチミチタカ用电脑的Photoshop结合而成的CG，为了其作品的支持者，CD-ROM中有资料馆，里面有制作过程、和声音导览的作品研究，角色的设定和相关图片的检索

↓CD-ROM画集的封面插图



CD-ROM的画像和原画是一样的

——在现在制作画集时，为什么要选择CD-ROM这个媒体呢？

喜久地　到目前为止，我都用计算机来描绘插图，但对于印刷出来的颜色与计算机银幕上的颜色有微妙的不同之处觉得有些不满。印刷所能表现的色数比计算机银幕上所能表现的色数少，再加上印刷物所能表现的颜色，无法满足我的需求

我以创作者的身份认为在计算机银幕上所完成的图像，在相同的媒体上观赏是最好不过了。因为在CD-ROM中所再生的图像和原画是一样的。

——反过来说，CD-ROM是否也有其缺点呢？

喜久地　首先是无法随时随地的观看。不管是游戏主机还是计算机，都需要先放入软件，然后再操作……很麻烦吧！其次是计算机银幕的尺寸，不论颜色再怎么美丽，这些图画只能用较小的尺寸来观赏。最后，是价格上的问题。由于CD-ROM这个媒体还在发展途中，这点是不可否认的。

相对的，书籍以某种设计来看，它可说是一种究极的媒体。可以从自己喜欢的地方开始看，而且寻找自己想看的地方也是一种乐趣。

由于目前我都用计算机来描绘插图，虽然选择在计算机银幕上可以观赏的CD-ROM，不过，如果考量到方便观赏等因素，CD-ROM与书面"画集"一起发售是最理想的了。

可能再过几年以后，CD-ROM与书面"画集"一起发售变成是理所当然的事情喔！

CD-ROM的现状是……?

这是一个「媒体资讯泛滥的时代」的确，目前可以说是计算机的全盛时期，几乎每家都有一台计算机。[illegible]

[illegible]都以CD-ROM来制作。

CD-ROM在游戏主机Saturn和PlayStation上所使用的也是相同种类的光碟片，在此我们做一个简单的说明。[illegible]

[illegible]这就是CD-ROM [illegible] CD-ROM [illegible] 540MB（megabyte），最近也有容量640MB的形式出现。[illegible]

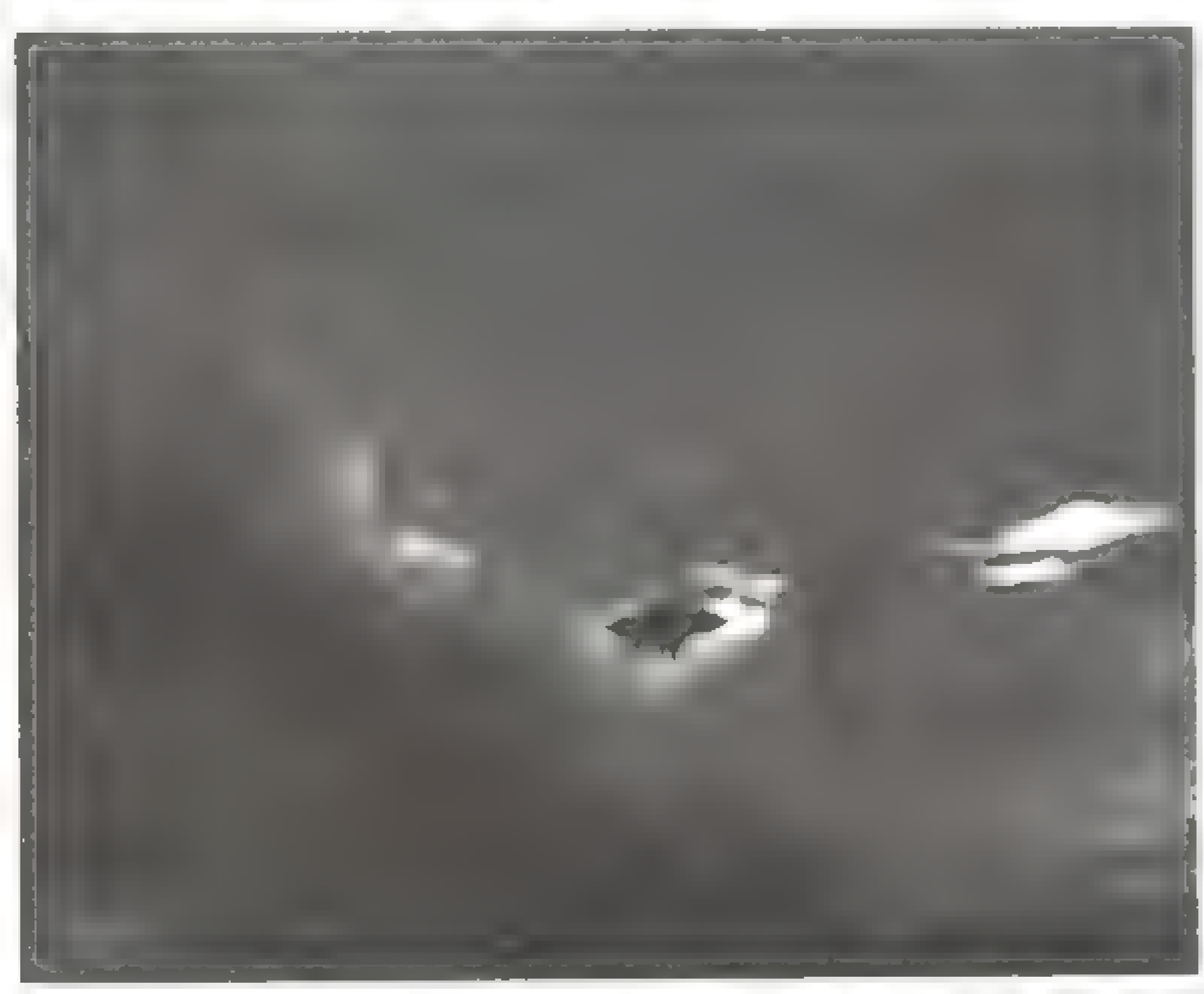
[illegible]机或游戏专用机种，在格式上必须能够通用，否则便无法使用。而现在[illegible]

[illegible]CD-ROM[illegible]

IDENTIFIER

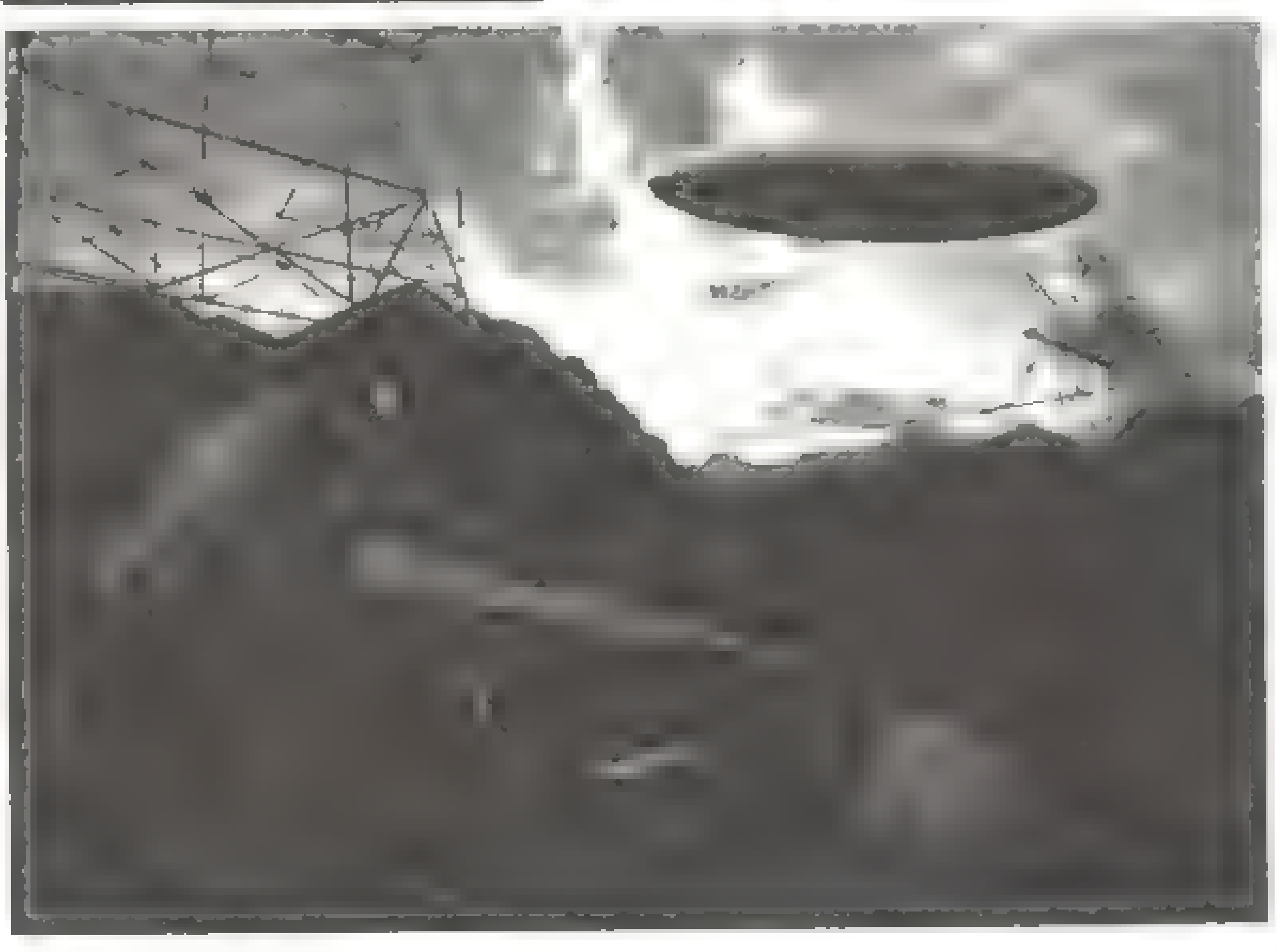
●混合CD-ROM Mac & Win [illegible]
SOFT BANK [illegible] 日发售

[illegible]中，使用者可以看到幽浮在飞行时的动作还有它们变形的姿态，里面还有可以[illegible]



[illegible]写真集「IDENTIFIER」[illegible] CD-ROM之中 [illegible] 田岛说「[illegible]」[illegible]

田岛照久



CD-ROM是过渡时期的媒体

——在写真集的发售之后，接著是CD-ROM的发售吗？

田岛 以作者的身份来说，可以在CD-ROM中增加一些纸上写真集中所没有的东西，但不管怎么说，CD-ROM上的东西和自己所画出来的总是有一些差距，若是抱持这样的感觉来观赏时就一定会产生相同的感觉。而在各种制作方法之中，却以CD-ROM的形式来制作时，最能增添其他的东西。总而言之，在CD-ROM上所能感受到的乐趣与纸张媒体的写真集是不同的。

——CD-ROM版在观赏时感觉起来怎么样？

田岛 在CD-ROM版上增添了一些音乐的机能，而且在CD-ROM版上的幽浮会移动，这是纸上的写真集所表现不出来的，而我对于CD-ROM版最感到满意的部份，是使用者可以对于整个画面做全盘的眺望。许多购买CD-ROM版本的消费者，可能也是基于这个理由吧！

此外，还有一个与纸张媒体最大不同的地方，就是计算机有所谓的映像管。映像管和纸张不同，它是一个发光体，而且接近自然光，影像在透过映像管放送出来时，看起来会比较接近自然的物体。也就是说，当拍摄下来的情景，在透过计算机萤幕显现之后，看起来会像在现场看到的差不多。

但缺点的部分，CD-ROM在目前来说，还只是一个过渡时期的媒体，在输入和输出的部分，还有许多不明确的地方，虽然它隐藏著各种发展的可能性，不过在数位式资料的处理方面，我们还有许多用不习惯的地方。



幽浮在发现时所推定的资料，感觉起来有点像进入异世界的风格

CD-ROM画集的意义为何?

[illegible]CD-ROM[illegible]日本的画集和CD-ROM的画集，这两者之间有何不同？

[illegible]方面，CD-ROM的品质[illegible]光体，所以[illegible]

[illegible]随手打开即可观赏[illegible]机还有电源，使用时还[illegible]不过相反的，这种[illegible]操作[illegible]样迷上CD-ROM。

[illegible]使用者可以[illegible]的画档扫瞄至计算机中，当作计算机的[illegible]使用）

[illegible]各有各的优点和缺点，不[illegible]CD-ROM可以展示图画，让作家的画有一种[illegible]家喜欢的地方，使用者也可以[illegible]

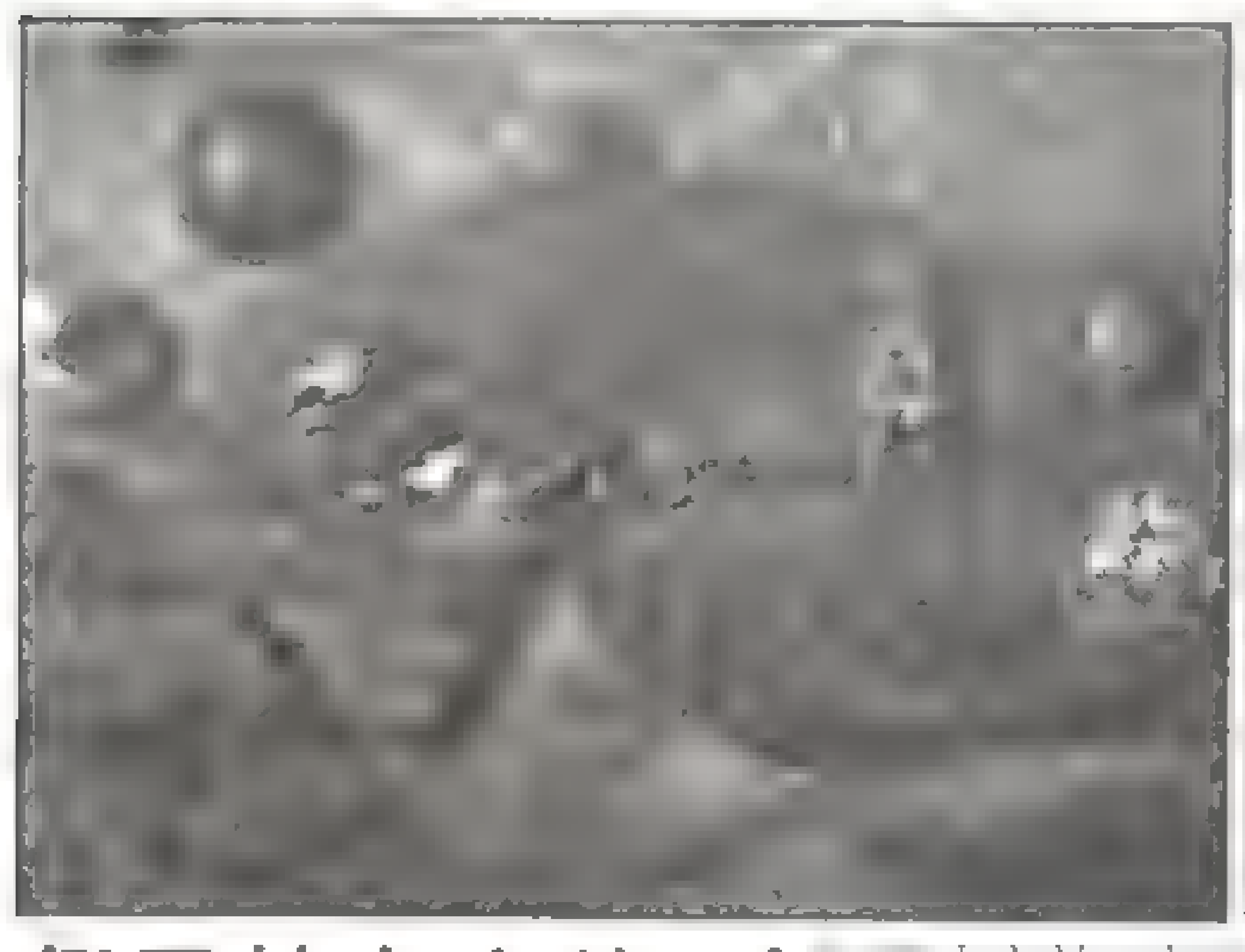


鹤田谦二

●混合CD-ROM[illegible]

作品大致上分为[illegible]个不同的部分[illegible]SHOW」模式，以大家所熟悉的[illegible]心，将所有的插画集自动的播放[illegible]就是（[illegible]）在「[illegible]篇」[illegible]选择自己、一般村公人[illegible]或者[illegible]生和彩彩两人的愉快生活或者是找[illegible]人物画像的作家研究攻略法这项[illegible]

MADE IN CHINA

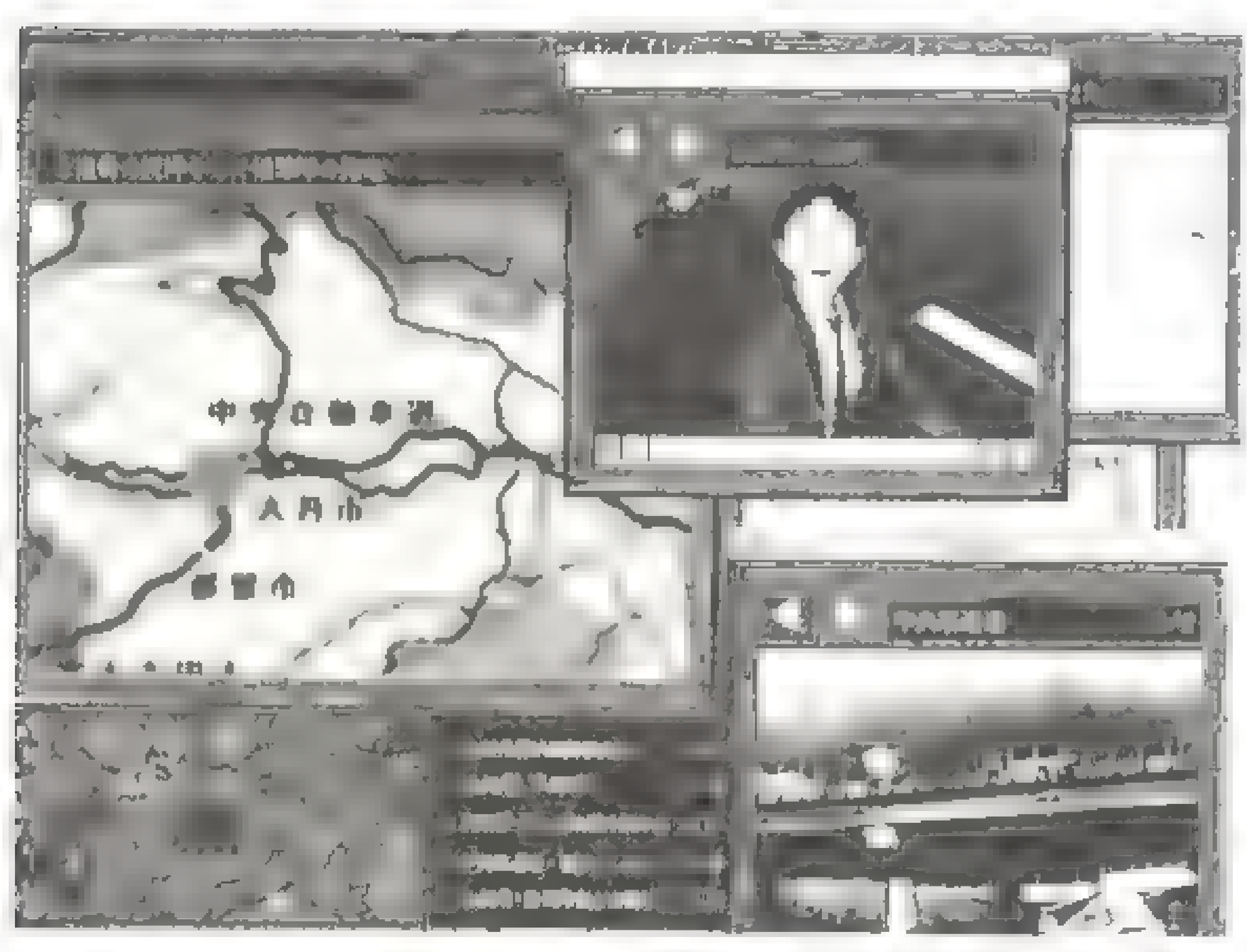


井上直九

伊巴拉多之旅

●[illegible]フォレスト[illegible]

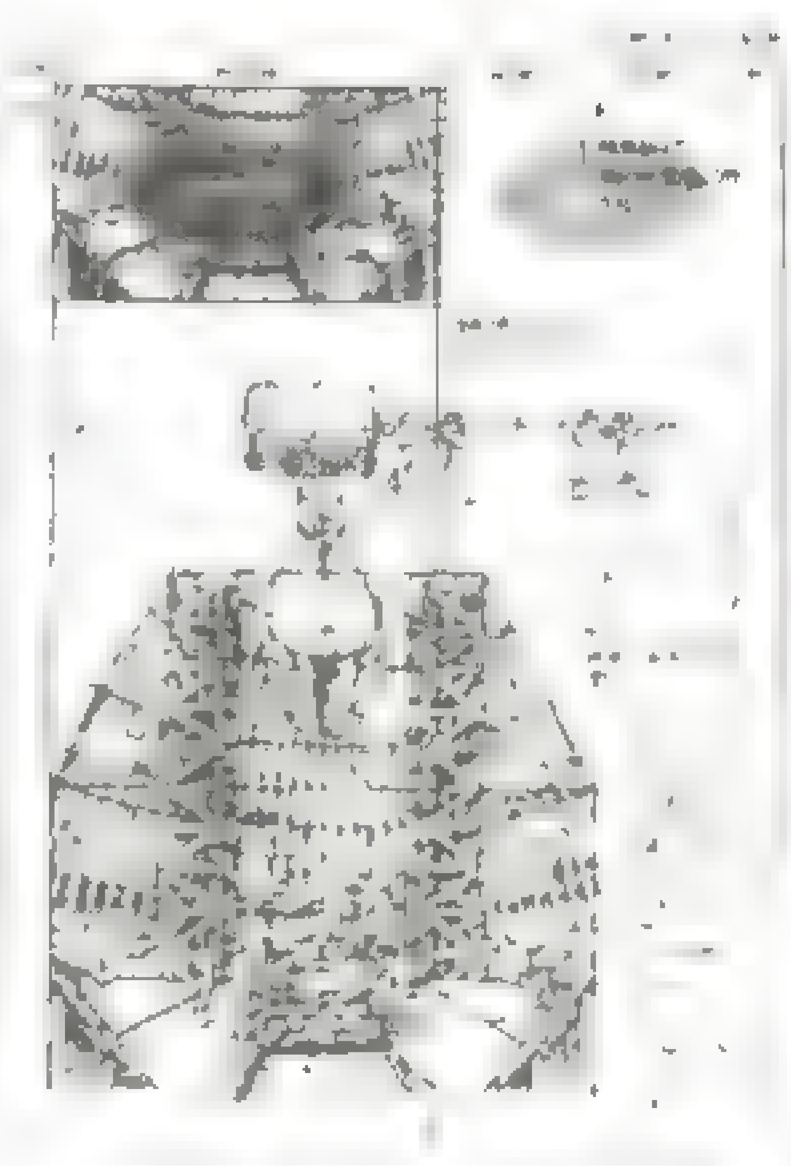
[illegible]画集「伊巴拉多之旅」[illegible]自动的显示，若是选择了「流浪模式」，在进入了伊巴拉多的世界，便会有文字[illegible]式」，消费者们可以细细的品味

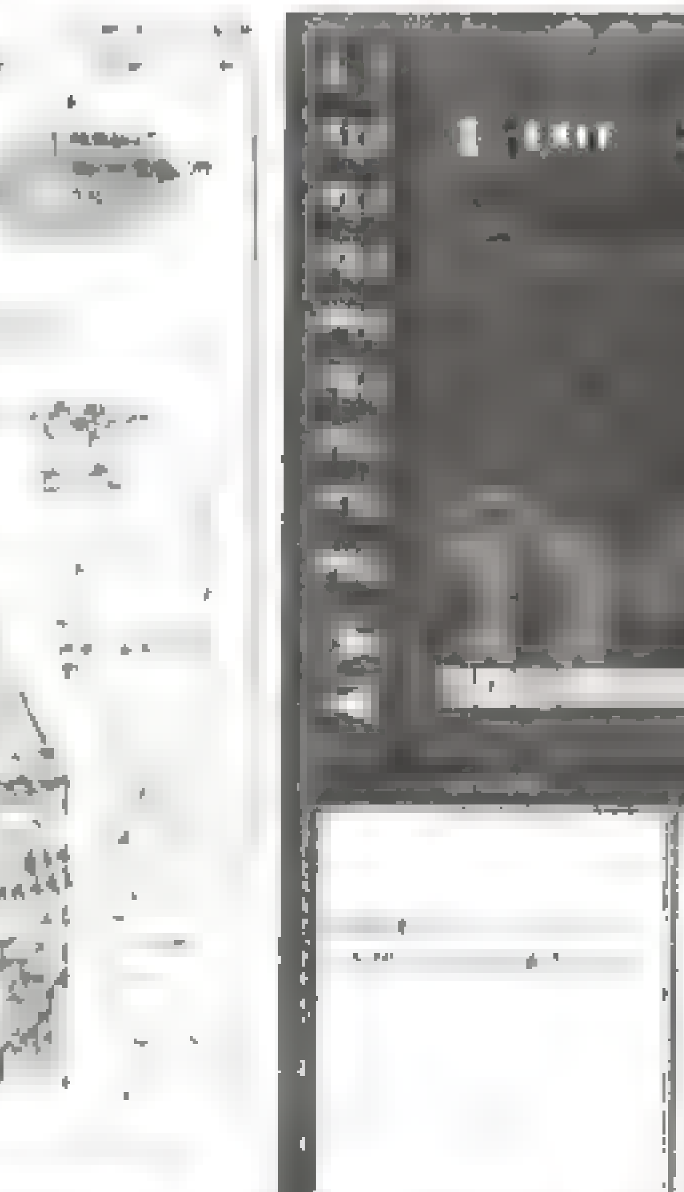


MEMORIES

●Mac版[illegible]「最终兵器」「她的回忆」「大炮之街」各7800日元[illegible]同时发售

将大友克洋的[illegible]「MEMORIES」[illegible]ROM化，与动画电影[illegible]2片CD-ROM中，可以自[illegible]的美术[illegible]在「大炮之街」[illegible]「她[illegible]」[illegible]「螺旋[illegible]」[illegible]





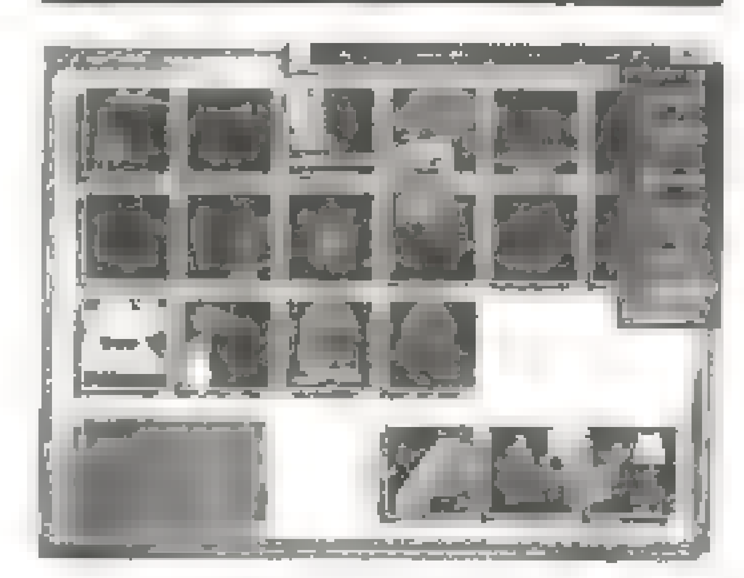
[illegible]的资料都收录在里面，左边的「[illegible]Map」也有收录

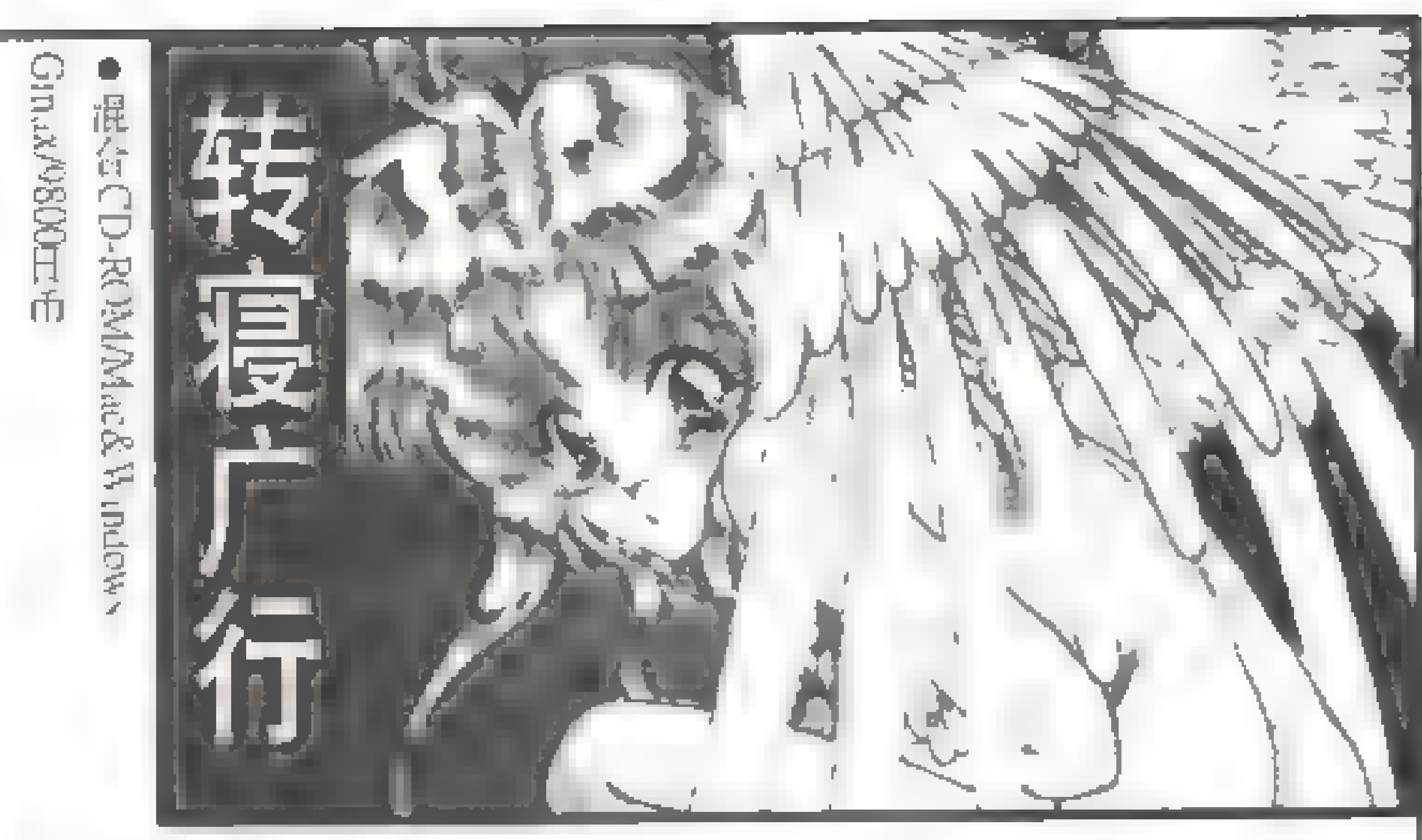
・「大炮之街」上面的画面为内部的设[illegible]

・[illegible]设计・美术作品[illegible]过程的[illegible]解说



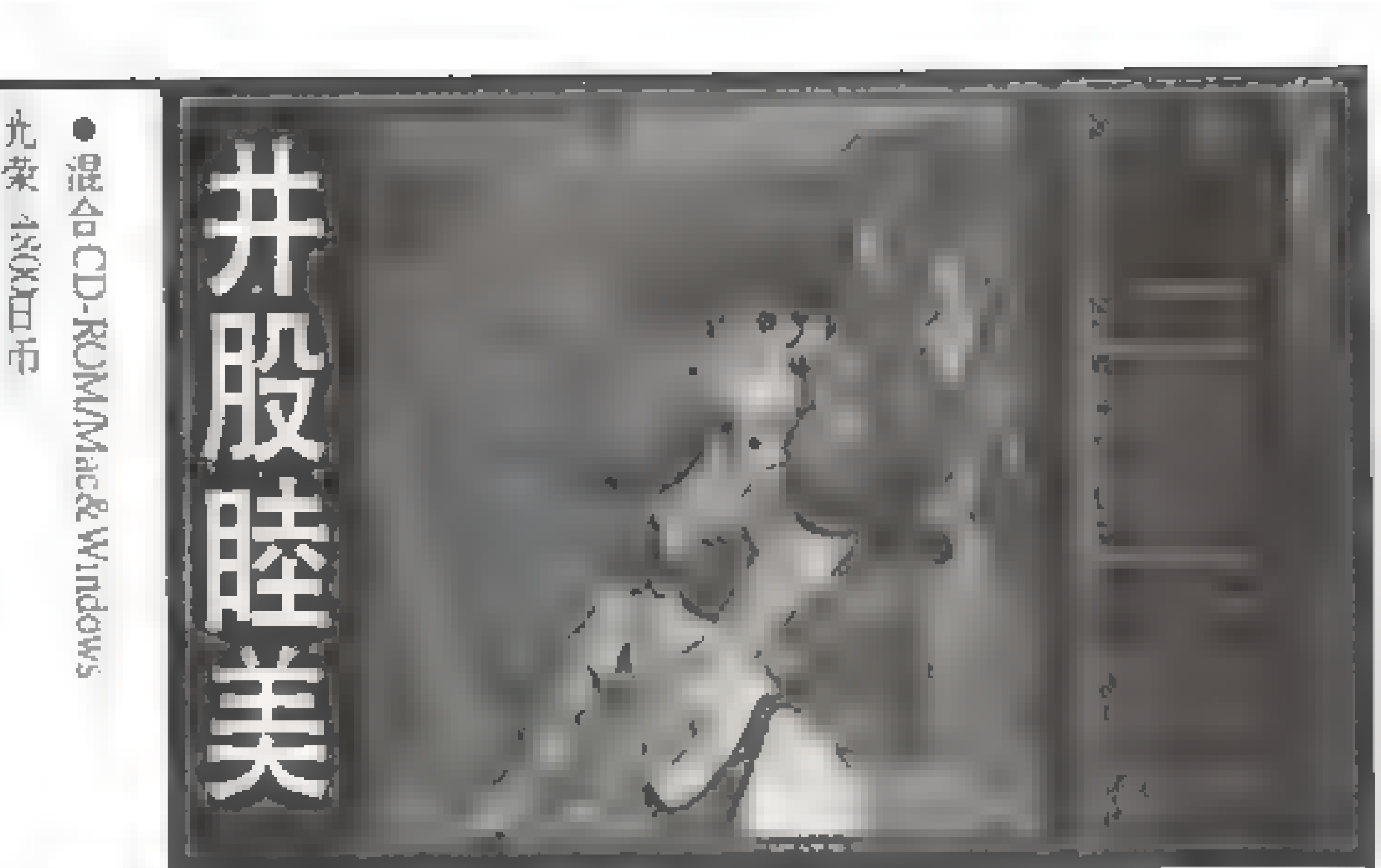
大友克洋





TOUCH！

转寝广行所描绘出优美曲线的美少女，作品如其名"TOUCH"，消费者可将游标移至图案的身上按下，会出现各种不同的事件发生，不过要注意年龄限制问题



井股睦美插画合集

「宇宙皇子」和「幻梦战记」等插画，以及画集中所没有收录的将近150张的插画也在其中。作品依照标题的不同而有详细的分类，可以自由的将画面放大、缩小，另外还有可将图案壁纸化的附加模式



风的行踪～草弥琢仁的飘泊日记

画面可以自动表示「SLIDE SHOW」这项功能的作品，有分为原画观赏的部分、写的诗和图案影像这两部分所构成，消费者还可以调整图像尺寸的放大缩小模式



VC CD-ROM Library安彦良和作品集

"高达""Dirty Bare"和"Combater V"等约有200张左右代表性插画的数位化影像，而也利用Windows的相关软件将其中的图画变成壁纸，有种将安彦良和先生的作品[illegible]的感觉



都筑和彦CG美术集Illusion

有点惊艳而又美丽的都筑和彦式美少女CG美术集，原本就是CG图像的绘画，现在以CD-ROM的媒介来呈现，真是再合适不过了，拥有可以大幅扩大画面的模式，里面共收录了130张的CG美术原画



贞本义行ILLUSTLATIONS

オネアミス、ナディア还有R20……"新世纪福音战士"，里面为贞本义行所画的图像合集，消费者除了可观赏到精美的插画，此外，在标题的地方按下后，还可以观赏访谈模式



My Stella

[illegible]画CD混合制作而成。在图画CD的部分，也可以用High Saturn和3DO等游戏主机来观赏，而Mac计算机则可观赏所有的[illegible]



chronicles～怪兽年代记

将开田裕治笔下的怪物[illegible]角色的构想和描绘的过程，以资料收集来说很有价值，其中还包括在其他媒体上所发表的代表作[illegible]



中国历史成为漫画题材

战乱的三国，桃园结义、瑜亮斗智，民族大义教人热血沸腾；唐僧立宏愿西去取经，孙猴儿护师，降妖伏魔令人瞠目结舌；还有昭君出塞、小乔出嫁，缠绵悱恻的情爱让观者动容……。

日本大和民族虽和日耳曼民族一样自以为优秀，事实上从明治维新到现在，日本人不仅崇洋，对於有五千年历史的中国仍然心仪不已。这从最明显的「文字」就可以看出来，日本现在有许多外来语，只要会英文和日文五十音，几乎一本书就看懂了一半，另一半呢，都是汉字，即使意思稍有不同，多半也是「虽不中亦不远矣」。另外最明显的莫过於「漫画」，日本漫画中大量使用中国题材，不管是直接改编或只撷取部分概念，不管是古是今，也不管地域或政治因素，不论其结果对中国给全世界的印象有正面抑或负面的影响，日本人做了我们没做(并非做不到)的事。



●以三国时代为题材的漫画作品正蓬勃发展中。图为【三国志】、【龙狼传】、【蜀云藏龙记】

直接从典籍来看，就有《三国志》(横山光辉，以古典小说《三国演义》为素材)，这部作品当然是画三国时代，刘备、关羽、张飞桃园三结义，魏蜀吴三国鼎立，诸葛亮和周瑜斗智……，精采绝伦，如果你不想看那些密密麻麻又似懂非懂的文言文，看漫画绝对让你快速入门，再不然，也可以看改编的动画啊！而九八年获得第二十二届讲谈社漫画赏的《苍天航路》(王欣太画，李学仁编剧)则是画枭雄曹操的故事。山原义人的《龙狼传》也是三国故事，还赢得九七年讲谈社少年漫画大赏。台湾省漫画家林明锋的《蜀云藏龙记》则以三国时代足智多谋的代表人物——诸葛亮未辅助刘备之前的奇遇为故事主轴。这些只是比较有名的，三国这样有著许多英雄与权谋的时代，真的是日本和台湾省漫画家都

◎中国四大奇书

1.【三国演义】（罗贯中）：历史小说
2.【水浒传】（施耐庵）：英雄小说
3.【西游记】（吴承恩）：寓言小说
4.【金瓶梅】（笑笑生）：写实小说

很喜欢的题材。小说《西游记》也是漫画家取得灵感的源头，自《我的孙悟空》（手冢治虫）以来，至少被画过五十次，後来也作成动画，不过年代久远，可能很多人不知道。鸟山明家喻户晓的《七龙珠》，也部分取材於此。

《梁山伯与祝英台》的作者皇名月几乎全画中国历史题材，画技细致、美轮美奂（其他作品还有《燕京伶人抄》、《李朝·暗行记》、《花情曲》）。

接下来看看非以改编为职志的，许多少女漫画中也有中国味道呢！当红的《梦幻游戏》（渡瀬悠宇）就全书充满中国风味，劈头就说串联全书的「四神天地书」是中国小说，服装造型更没话说，其中提到的青龙、白虎、朱雀、玄武也是中国古代表示方位的象徵。这个说法在《苍之封印》（篠原千绘）里也被用到，构成故事主干；另外新加坡漫画家黄展鸣改编倪匡小说《卫斯理与白素》中，恰好也有这个说法，可见是很受欢迎的设定，神秘又古典。其他还有《火轮》（河惣益巳（是画龙王敖广一族的故事，这在《创龙传》（田中芳树）里就更明显了，这虽不是漫画，但由 CLAMP 画封面与插图，也改成动画，是画中国的四海龙王在日本转世觉醒的故事。

●全书溢满中国风味的《梦幻游戏》、《天国少女》。

另外，提到中国某地的社会或风情就不胜枚举了。《中华小厨师》（小川悦司）把中华传统料理发挥得淋漓尽致，有的料理颇夸张，有的就是我们平常吃的炒饭、面点，但经过漫画家的巧手一挥，这些我们常看到的食物彷佛成了山珍海味。《花音》（斋藤千穗）一开始就从蒙古画起，女主角花音拉的小提琴乐曲，毫不做作，彷如天籁，「天苍苍，野茫茫，风吹草低见牛羊」，就是在这样广阔的大地上成长，才能拉出意境悠远、气势壮丽的曲子。树夏实的《天国少女》，男主角方立人一出场就是长袍马褂，把中国儒生那种从容不迫的优雅表露无遗，当然，立人身手绝不含糊，更多了几分英挺，难怪迷死一堆小女生。《ＯＺ》男主角武祥也被设定为蒙古人，可见树夏实对中国一定非常向往。

其实不管哪一国人对中国人的观念，不是想成穿著功夫装的李小龙，就是还停留在《丁丁历险记》作者艾尔吉（Hergé）所描述的裹小脚、长辫子、小胡子、细长眼、吸鸦片的刻板印象中，为了破除这个坏印象，他以西藏为主题画了《丁丁在西藏》，纪念他仁慈、勇敢的中国友人。为中国人扬眉吐气的还有大师郑问，最早要改编金庸小说时，日本人第一个想到的就是郑问，因为他塑造出另一个中国印象，他笔下的侠士剑客或高僧（《东周英雄传》、《刺客列传》），那庄严又英姿飒爽的风范，让日本人神往不已。

虽说台湾省的少女漫画较少年漫画受日本影响更大，但这些少女漫画家在取材上真的非常努力，画技的进步更是神速。因为要符合少女的梦想，不能老是搞笑，又为了显示与日本漫画不同，大家使用了中国传统的题材，效果意外的好，也让许多读者因此对历史产生了兴趣。如吕相儒的《嫁情曲》画周瑜与小乔相识相恋的故事，在《三国志》里，周瑜老斗不过孔明，处处吃鳖，到了少女漫画中，却变成潇洒多情的美男子，春风得意哟！依欢的《宣和恋》和《碧海精灵》虽是虚构的，但也诸多考证，前者讲到汉朝的造纸技术（想到宦官蔡伦），後者则提及明朝官兵剿灭海盗（想到戚继光将军），当然还少不了缠绵悱恻的爱情，由此更看出真假交错的巧思。

◎造纸术

东汉和帝时，宦官蔡伦曾用树皮、破布、鱼网等造纸，於西元一〇五年正式呈给皇帝。这是书写工具的划时代改进，经过一千多年才传到欧洲。

◎戚继光剿灭海盗

明嘉靖年间大将，少年时因倭寇日渐猖獗，曾写出「封侯非我愿，但愿海波平」的诗句以明志。后来战斗力强、军纪严明的「戚家军」果然将倭寇剿灭。

侯采佑《细疆曲》、《断袖公主》赐以龟兹为背景，当成是王昭君和亲的伏笔，非常厉害。游素兰的《倾国怨伶》由唐朝公主的古墓开始，发展成一部错综复杂、凄婉动人的钜作，七神转世成人，纠葛牵绊，生生世世，後来又有续集《火王》，让多少纯情少女为特莱克斯神魂颠倒。张静美曾画琼瑶小说改篇的《哑妻》，也算中国传统题材。

大和和纪穷十三年之力画出《源氏物语》，台湾何时有人画《红楼梦》呢？自己的东西自己不画，却由外国人画，然後又说日本漫画不好，唉，这就像书法、围棋、茶道原本都是中国文化，现在欧美人一说起，却都认定是日本的？有一天要是人家也以为《三国志》、《西游记》是日本的，那不必大军侵略，我们就真的文化亡国了。



●明朝末年，《碧海精灵》与朝廷钦差衍生一段情缘纠葛。

美国光与影交错的面貌

从西部拓荒到青春校园；从印第安人到黑人及黄种人；
从阴冷潮湿的纽约到阳光普照的加州；
真正的美国是何面貌？

美国是非常年轻的国家，是民族的大熔炉，一度也被全世界视为遍地黄金的梦想国度，相关的漫画正符合了美国多采多姿、兼容并蓄的精神，以各种各样的角度观察并记录了真实的美国。光与影、希望与堕落，同时在这里滋长。

正因为读者对美国是既熟悉又陌生(印象来自媒体和生活中的文化产品，但却并未在当地长时间居住)，所以是非常好发挥的背景，我们就以时间的先後顺序及地理区域、题材来看这些作品。

◎美国独立

反抗英国统治的美国独立战争开始不久，美洲殖地国会指派华盛顿为总司令，一七七六年七月四日正式发表独立宣言，由杰斐逊起草。一七八九年，华盛顿当选美国首任总统。

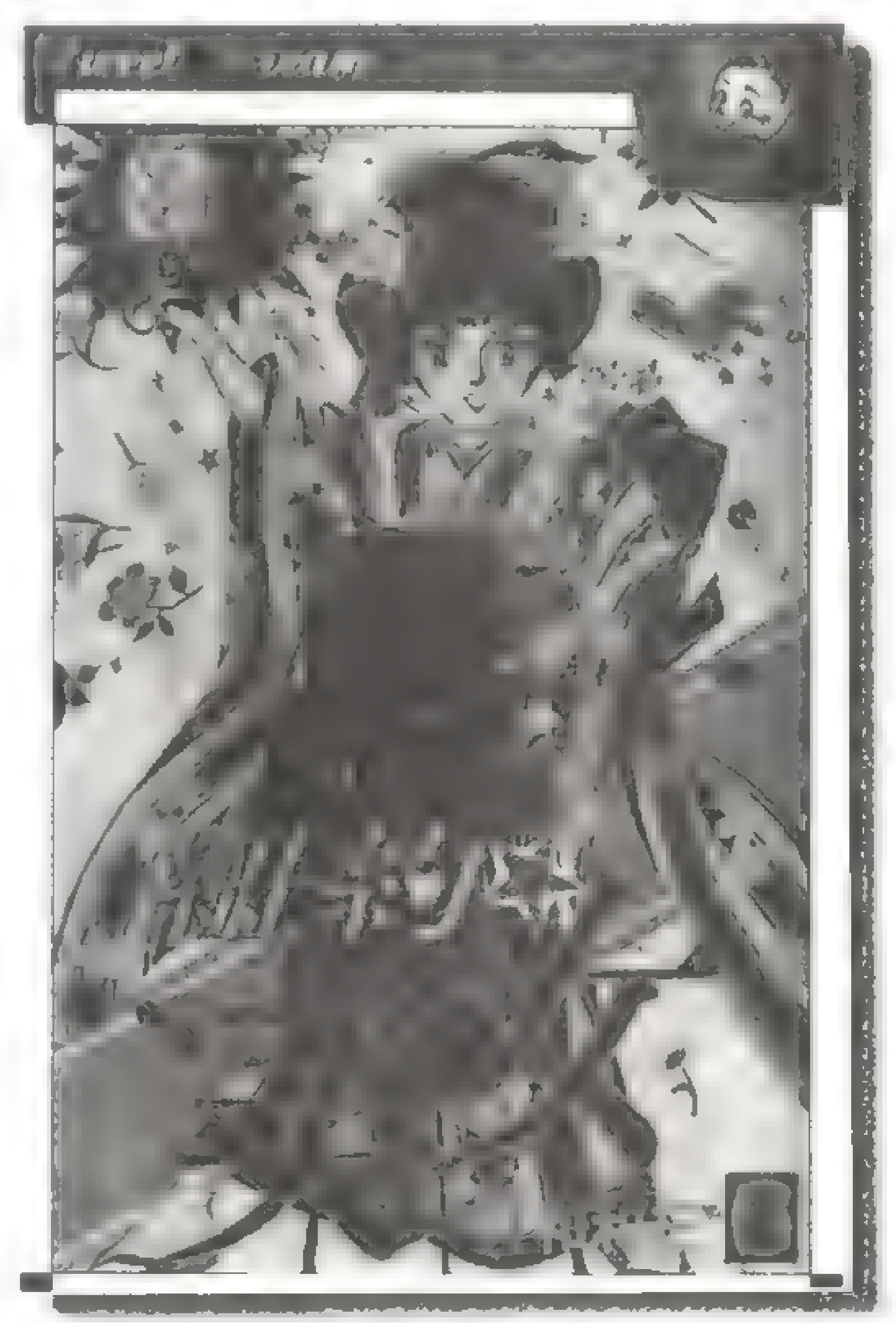
美国初期，有许多可歌可泣的垦荒故事，尤其是从东海岸到西部开拓的途中，随时都有丧命的危险。所以移垦的人们组成篷车队，找骑兵队护卫，以避免印第安人的袭击。到了适合建立城镇的地方，更是胼手胝足开创家园，当然，首先要有教堂、医院、面包店……，这在《琪琪姑娘》(五十岚优美子)、《海龙神》(高桥美由纪)中都有动人的描绘。

到了稍有基础，又有牛仔和西部枪手的浪漫故事，看过《荒野天使》(冰川京子)的读者一定为三位帅毙了的牛仔和一位酷哥警长著迷不已，对牧场的工作也会有初步的了解。他们所处的城镇活脱是当时西部的缩影，在酒吧里赌牌、喝酒、滋事、比枪、有美女搭讪，是不是在西部电影中都见过呢？

《横滨故事》(大和和纪)中，卯野力跟随森太郎，一路从日本追到美国西部，而当地物资缺乏、人们因医药不足相继死去、餐馆不许黄种人进入、美国医生不替黄种人看病，也都呈现当移民成为地主，又有新的种族移民时，种种心态的转变及移民的辛酸血泪。

同时在东海岸则科技、经济蓬勃发展，因此也有像《纽约美女》(大和和纪)中，日本女性到纽约学习摄影技术的故事。美国仍是充满热情与希望的国家，大都市里观念先进，不分种族、不论男女，只要有实力，皆有出头的机会，书中也对前述作品未提及的美国上流社会有所描绘。

这些作品彷佛让我们看到先民的足迹，看到美国西部的高山与河流，一望无际的大草原及村落的小木屋；还有纽约的繁华与活力，也简单点出美国自开国



●日本女性在美国强大的包容力支持下，力争上游成为《纽约美女》。

以来一直存在的种族问题，先是印第安人，再来是黄种人（尤其是中国人和日本人），当然还有黑人。

时间推移，八〇年代的少女漫画兴起校园风，而且是完全以美国为背景，以美国人（白人及黑人）及美裔华人、美裔日本人、留学生等不同的眼光来看这个国家。最具代表性的作者及作品当然是成田美名子的校园三部曲——《神秘王子》、《双星奇缘》及《亚历山大》。第一部《神秘王子》的背景设定在加州，主角则是阿拉伯石油部长与美国影星的儿子，资赋优异的美少年，十六岁就跳级念大学了。有一位英国管家、一个帮忙家务的日本少女和阿拉伯帅哥秘书，总是充满欢笑的大宅前有几棵榕树，像不像比佛利山庄？

●南北战争

美国北方已工业化，必须靠奴隶。一八六一年爆发战争，一八六五年南方宣布投降，国会批准林肯总统提出的解放奴隶宣言。

《双星奇缘》的舞台转到纽约，这部作品在近年可是席卷中国，引发一股漫画周边商品的风潮(在这之前，中国的漫画周边产品只有如书卡、垫板之类的)，当时所有的文具上都印著西瓦、赛瓦的图样。

故事的主干是一对双胞胎极力隐藏自己的身分，两人轮流扮演同一个人，不管在学校或打工的地方，而且亲密到有些异常。但微妙的平衡却遭同学安妮闯入以致被破坏了，而哥哥西瓦也和一位黑人女孩谈恋爱，两人终於必须面对再相似的双胞胎仍是两个人的事实。弟弟赛瓦出走至洛杉矶，展开追寻自我之旅，场景由阴冷现实的纽约一变成为温暖明亮的加州，以此凸显两人原本性格的差异。

故事的灵感仍是来自《伊甸之东》，亚伯与该隐的原胜（惣领冬实的《MARS－战神》也是出於同样的典故）。书中大量描绘纽约市景，自由女神、曼哈顿、帝国大厦、世贸中心，而且将纽约高中生的生活状况与想法描写的栩栩如生，对美国人离婚、分居、失业、教养孩子的态度也都以客观的角度来观察。後来赛瓦在洛杉矶认识日本好友哈鲁，西瓦则在纽约认识多种族混血儿亚历山大，而他们自己也有印度的血统，所以有许多思考方式倾向东方，透过平实的描述，表现出美国的多元与包容。

有许多作品描写艺人如何在百老汇力争上游，这也是美国文化中较具艺文气息的一面。看过《小甜甜》(五十岚优美子)的读者或许也记得，陶斯请甜甜



● 美国东、西岸的文化差异尽在《神秘王子》、《双星奇缘》、《亚历山大。》

到芝加哥看他主演的《罗密欧与茱丽叶》，因而改变了两人的一生。美国是许多人的梦想之国，但也是梦醒之地，漫画中的美国或许不够真实、不够完整，却提供了各种观察的角度，让读者不会白走一遭。



●取材自由中国小说而风光攻占美国市场的《七龙珠》。

提到美国，自然会联想到动画动画。「动画」最早即起源於美国，渐渐发展成工业，和日本不同的是，多以童话或动物为主。

美国的动画动画以迪士尼和华纳为两大主流，前者的当家明星是米老鼠，後者是兔宝宝，九七年兔宝宝和NBA篮球明星「空中飞人」麦克尔·乔丹合拍电影《空中大灌篮》，轰动一时，也改编成漫画。而迪士尼连续两年的《狮子王》和《狮王大帝》也引发构想是否来自「漫画之神」手冢治虫的作品《森林大帝》的争议。迪士尼九八年更推出中国题材《花木兰》，真是令人惊讶。此外当然还有超人、蝙蝠侠以及为数众多的地下另类漫画。

最近几年，日本出版社开始进军美国，小学馆便已在加州设立分公司，进入美国市场的作品以《美少女战士》和《七龙珠》最受欢迎，而这股风潮竟起自军中，日本连环漫画完全不同於美国本土的动物和肌肉漫画，到底能发展到什麽地步，我们拭目以待吧！

巴黎诉说法国的衰荣

花都巴黎是所有女人梦寐以求的城市，
有著鲜花、香水、美食、名牌服饰、
卢浮宫、凯旋门，艾菲尔铁塔和浪漫多情的恋人，
但这个欧洲近代史中最华美的城市，
却不断接受革命的洗礼，几度浴火重生……。

少女漫画中有几部作品号称「入门漫画」，譬如《窈窕淑女》、《尼罗河女儿》《千面女郎》等。还有一部非提不可的钜作，四年前动画版在台湾上映时，造成「成人动画」新力话题，没错，就是《凡尔赛玫瑰》！但稍有漫画资历的读者恐怕更熟悉另一个书名——《玉女英豪》（奇怪，怎麽觉得许多未授权时代的书名都更贴切）。

◎法国大革命及当时重要的学说

平民阶层对贵族横征暴歛心生不满，又受到启蒙哲学家影响，於一七八九年攻打巴士底狱，点燃革命之火。当时启发平民百姓人权观念的重要学说有三：洛克的「天赋人权说」、卢梭的「民约论」、孟德斯鸠的「三权分立说」，这些思想同时成为十八世纪以後，西方政治上革命思想的泉源。

池田理代子的作品几乎全以真实历史为背景，而且都是轰轰烈烈的乱世英雄、朝代兴替的故事，看完这部作品，法国大革命和卢梭《民约论》等法国近代史就背下来了。法国的国势在路易十四时达到颠峰，但子孙不肖，路易十六是个只爱打锁、不爱江山的平庸之辈，任由皇后及贵族奢靡挥霍，弄得民不聊生，虽然最後在革命分子们威逼下交出政权，仍难逃上断头台的命运，法国王室在此画下句点。这些可都是正史中的记载，伟大的池田老师竟能以此为背景，塑造出如奥斯卡这般不朽的漫画人物，而且让所有读者都同情那个耽於奢靡的玛丽皇后（和前不久香销玉殒的



●《凡尔赛玫瑰》是一部气势磅礴的史诗作品。

英国黛安娜王妃简直一模一样）。

在《凡尔赛玫瑰》中，重现路易十六时凡尔赛宫的富丽堂皇，贵族们夜夜笙歌，华服美酒迷醉人心。也让读者看到奥国女王「和亲」政策造成的悲剧；看到奥斯卡为继承父志，不得已女扮男装，以致错失与汉斯相恋的机会；小安因自觉身分不配，迟迟不敢向奥斯卡吐露爱意。巴黎不只有美丽的宫殿和波光粼粼的塞纳河，还有贫民窟和巴士底监狱，而就像这两面强烈的对比，贵族和平民也皆有其可悲可悯之处。

◎凡尔赛宫

路易十四推行「君权神授说」，建立法国封建王室，当时人称「太阳王」。他建造富丽的凡尔赛宫是为远离尔虞我诈的巴黎，但贵族却日日在此欢宴，因而埋下日後大革命的火种。如果你看过电影《铁面人》，李奥纳多就是饰演路易十四，所以我保证当时没有调包成功。

以法国大革命为背景的作品还真不少，上原希美子的《玛丽安》也是以此为主题，讲出身法国贵族的兄妹因父母遭人陷害，沦为平民，最後得知自己身世时，革命已开始，两人在贵族和平民的身分间挣扎不已，台湾省少女漫画家王育文的《烽火情缘》，虽非以法国大革命为主干，但时间地点的设定，差不多也是同时期的巴黎，所以书中建筑是标准巴洛克风格的华丽，人物穿著打扮也都非常帅气、美丽、马裤、长靴、领巾显见经过一番考究，可以看出作者细腻地考掘时代背景、推敲人物情节，令人佩服。

刚刚介绍了十七和十八世纪的巴黎，十九世纪的巴黎又是什麼模样？嘿嘿，这就要看细川智荣子的《伯爵千金》了。书中详尽介绍正处於工业革命中的巴黎，有古董汽车、相机、飞艇，还有在当时算是非常新潮的游泳、骑脚踏车、打网球等活动。作品中的男主角是报业大王，当然少不了介绍各种印刷技术，反正尽可能把当时发生在巴黎的事件全扯成和主角有关，甚至让女主角歌玲采访X光的发明人（实在太佩服细川老师了）！



●两百年前的法国革命中上演出爱恨情仇的《烽火情缘》。

◎圣女贞德

英法百年战争从西元一三三七年打到一四五三年，少女贞德自称受神谕前来领导法国人对抗英，後来被英军以魔女之名活活烧死，法国人受其感召，全体振作起来驱逐英人，最後赢得胜利。

法国史上重要的事件还有一桩——英法百年战争，真正以此为题材的漫画倒没有，不过斋藤千穗的《芭蕾娃娃》中却有一出「圣女贞德」的戏码。斋藤的美形真是没话说，藉著女主角巧蕾的演员身分带出这个传颂千古的故事，不但是出成功的戏中戏，还让我们见识到宗教的力量和战争的不智。

不像美国有许多知名的大城市，几乎一谈到法国，人们直接就想到巴黎。巴黎是整个法国的缩影，是近代民主思想的发源地，也是多采多姿的花花世界，如果你要去巴黎，别忘了先K完这些漫画，包你成为巴黎通。

英伦内敛典雅的魅力

慓悍的盎格鲁萨克逊人在几世纪後，摇身一变为彬彬有礼的绅士；昔日的超级海权强国，如今得靠王子亲征勉强保住福克兰群岛；不朽的，只有莎士比亚磅礴的名作和珠玉般的诗集……。

孤悬於海外的英国，和其他欧洲国家的民族文化截然不同。平常我们老说英国，可是你知道其实应该要叫大不列颠共和国才对吗？英国是由英格兰、苏格兰和威尔斯三个大岛组成的，因为四面环海，所以必须拥有强大的海军以保卫疆土，由於海外殖民地遍及全世界，因而得到「日不落国」的称谓。这些开场白让你联想节哪些漫画了？

> ◎ 日不落国
>
> 十七世纪，为了获得原料和拓展市场，欧洲各国纷纷在海外建立殖民地，其中尤以英国殖民地最多，遍布全世界，故英国自夸为「日不落国」。

说到苏格兰，我就不禁叹气，看过《小甜甜》的人一定可以明白，甜甜遇到的安东尼、阿迪和小琪就是苏格兰移民的後裔，在甜甜差点被送到墨西哥当奴隶时，三个表兄弟换上苏格兰裙，吹奏风笛遥送她；而安东尼坠马死时，剩下两个人吹风笛；最後连阿迪也因参加第一次世界大战而阵亡，怎不令读者欷歔？

方格子短裙加上及膝长袜是苏格兰当地的传统装扮，而甜甜一开始遇到的「山丘上的王子」就是穿这样登场的，怎麽这部漫画中的男人全穿苏格兰装？那当然罗，山丘上的王子其实是安东尼的舅舅嘛！至於风笛，也有很感人的传说：以前有一个风笛手吹风笛警告族人，免於受敌人攻击，但自己却舍身取义了，不过这倒没画成漫画。我非常佩服五十岚优美子老师，这样具民族风味的设定果然让故事更有魅力，也更具说服力

因为我们没有专文介绍澳洲，既然提到五十岚优美子，又提到殖民地，就顺便介绍一下以澳洲为背景的《乔琪》。现在的小朋友满没福气的，《乔琪》的动画引发的收视热潮不输给《小甜甜》，两者都一再重播，但《小甜甜》，如今有授权版，《乔琪》却没



●翻开[illegible]甜甜[illegible]苏格兰风笛[illegible]



人拿版权，我实在好难过。坦白告诉你们，绝对比现在大多数的少女漫画好看，我买的是日文原版，但是，不懂日文的我，看得很辛苦！後来我在去(一九九八)年香港书展几乎看到五十岚老师所有作品的中文版，还有一拖拉库周边产品，好想买、好想买，可是现金不足，又不能刷卡，只选了画册、信纸、垫板、电话卡、糖果而已。

乔琪是个在澳洲长大的活泼少女，有两个疼爱她的哥哥，她自幼手上始终带个手镯。三人年岁渐长，竟发现乔琪和两兄弟并无血缘关系，两个哥哥都喜欢乔琪，笨笨的乔琪却爱上一个软弱的英国贵族。此时，乔琪真正的身份揭露了，她原来是英国贵族之後，但因为父亲犯了谋反罪而被流放到澳洲，手镯就是证物……。

好啦，故事先讲到这，在十八世纪，英国为了解决国内监狱人满为患的问题，就将犯人流放到澳洲去，当时澳洲还是未开放的蛮荒之地，英国此举也可确保其他国家不会染指这块土地。这用成语形容就是「一箭双鵰」、「一举两得」，英国多贼啊！不过澳洲现在可变成旅游胜地了。以澳洲为背景的漫画，《乔琪》可说是绝无仅有！

◎莎士比亚

英国最伟大的剧作家，对人性的观察入微，使得作品不论悲喜均真挚动人，在伦敦的环球剧场创作并演出流传千古的旷世名作，包括《罗密欧与茱丽叶》、《仲夏夜之梦》、《哈姆雷特》、《马克白》、《李尔王》、《驯悍记》、《威尼斯商人》等。



●五十岚优美子直接改篇文学原著的《罗密欧与茱丽叶》。

接著要介绍的这位，是举世无双的英国大文豪莎士比亚，他所完成的名剧恐怕比你到目前看过的都还多，我们举几个著名又是普级的来说说。

《罗密欧与茱丽叶》总听过吧？早在李奥纳多演红罗密欧之前，就不知道有多少位少女漫画作者画过这出戏了，奇怪的是，罕有漫画家真的直接改编原著(目前仅有五十岚优美子的版本)，多半都是演出戏中戏。Why？因为原著是爱情文艺大悲剧啊，现在幻想著甜蜜爱情的少女们谁要看？《罗密欧与茱丽叶》类似西洋版的《梁山伯与祝英台》，两个家族世代为敌，但其中一方的儿子与另一方的女儿却在化装舞会上一见锺情，两个都才十五、六岁，却不惜为了爱情而背叛家族准备私奔。



●《千面女郎》、《七色鹦哥》均是了解莎士比亚剧作的入门漫画。

为瞒过双方族人，茱丽叶喝下毒药呈假死状态，罗密欧不明就里，糊里糊涂就「殉情」了，等茱丽叶醒来发现爱人就死在自己身边，悲恸之下就一刀刺进心脏！你觉得很可怜而寄予无限同情与惋惜吗？这不是很傻吗？现在可是「大和解」的年代，有事好商量，何必动不动就私奔殉情，人死了不就没戏唱了？何况未经双方家长同意，男生未满十八、女生未满十六的婚姻在中华民国的民法上是无效的。你知道为什麼莎翁要安排他们死掉吗？很简单，如果继续写下去，接下来可能就有「兵变」、「外遇」等问题，所以……哼哼哼(我直觉有读者不屑地给我一个卫生眼，猜我一定是个铁石心肠的人)。

《千面女郎》中的白莎莉演出一人的茱丽叶，够呛吧！我觉得美内铃穗老师很可能是女性主义者。如果你看漫画很仔细，就会发现《白色圆舞曲》(斋藤千穗)、《有闲俱乐部》(一条由加利)等漫画中的学生只要演舞台剧，都是挑这出来演。



同样是莎翁作品的《仲夏夜之梦》是出轻松小品，描述淘气的小精灵撮合人类情侣，经过一番波折後，当然是「Happy ending」啦。你如果没有耐心看完满满一大堆难记的外国人名的文字版，建议你看三集《千面女郎》，只要三集，一出名剧就完全搞定。

另外一出王子复仇记——《哈姆雷特》就比较惨了，哈姆雷特王子的父王被杀，母后改嫁杀人凶手，王位被夺，心爱的欧菲莉亚则是发疯了。这在手冢治虫中期代表作《七色鹦哥》第一单元就有详细描述。如果你对戏剧有深厚的兴趣，这套漫画每个单元都介绍了一出戏剧，而且古今中外的都有。莎士比亚真可说是最伟大的剧作家，几乎每出作品都是脍炙人口的舞台剧，几百年来，一次又一次上演，受欢迎的程度却历久不衰，可见经典名作是禁得起时间考验的。

横扫全球影迷的《泰坦尼克》捧红了李奥纳多，但早在电影之前，高桥美由纪就在《堕落天使》中画了这个故事。当然啦，她把这件史上最惨的海难附会成是恶魔作祟，这……有点怪力乱神，不过泰坦尼克的沉没的确有很多人力不可解的疑点。高桥老师取材相当用心，书中描述的场景、人物的对话，很多是根据史实的记录，其中最令人动容的自然是许多英国绅士将救生艇让给妇孺，从容地面对死亡。这是多麽伟大的勇气，多麽感人的情操！而大自然彷佛在嘲笑人类过度相信工业科技，才予以如此残酷的下场。

一提到英国，我就想到雾茫茫的伦敦，黑色的夜、白色的雾，你说，有什麽会出现？对啦！吸血鬼——啊！不过为免惊吓到年轻读者，这边就不介绍了。



●调皮善良的甜甜、温柔的安东尼、深情的陶斯，这些人物的丰采重现在《小甜甜美的回忆》。



意大利的文艺光芒

想到意大利你想到什麽？徐志摩笔下的康桥？浪漫的水乡威尼斯？比萨斜塔与最普遍的意大利料理——披萨？蒙娜丽莎的微笑？承袭希望文化为黑暗欧洲点亮文明之光的罗马，在政治、宗教的野心环伺下，依旧绽放艺术之芽……。

「条条大路通罗马」是古希腊罗马文化达到颠峰时开始流传的话，之後西欧一度陷入所谓文明黑暗期，直到文艺复兴时代，罗马才又恢复昔日的光彩，而斋藤千穗的《花冠安琪儿》便以此为舞台，轰轰烈烈地展开。

许多斋藤迷第一次看《花冠安琪儿》都被复杂的时空及人物背景搞得晕头转向，简直就是文艺复兴时期的义大利漫画写实版，是她的作品中最需要动脑筋的。剧情其实有诸多不合理之处，如绿晶水可治黑死病，花冠贵夫人显神迹降雨（她是诸葛亮吗？）及治愈病人（这不是耶稣基督的专利吗？有抢饭碗之嫌喔），最後蕾奥娜拉还当上女教皇等，但其他背景事件及出场人物可是十分考究真实性的。想当漫画家的人要先精通各国史地，真不简单。

◎文艺复兴

十四世纪的义大利试图使古希腊罗马文化与基督教义结合。统治者为炫耀财富，雇用艺术家创作油画、雕塑、建筑物，累积而成人类伟大的文化资产。

首先，艺术界的三巨头就出现了两位——达芬奇及拉斐尔（还有一位是米开朗基罗，精於雕塑，代表作为大卫像）。达文西的确充满传奇性，不仅是名画家，也是科学家和工艺家，书中由一幅美女图《花冠贵夫人》引发了「绿宝石传说」，灵感当然是来自他举世闻名的画作《蒙娜丽莎的微笑》（奇怪，怎麼没有人附会说她的微笑可能是得知宝藏下落之类的，倒是有人说她结婚了，可能是不伦之恋。其实错了，这种



●绿宝石双眸、银发的《花冠安琪儿》掌握了十四世纪意大利

表情正是偷看漫画後想笑又怕被人发觉的暧昧笑容……又有读者在瞪我了）。而书中所有的乱子当然都是他一手导演的，天才的想法总是异於常人，漫画中，他崇尚堕落与毁灭的美感而助纣为虐。达芬奇被塑造成亦正亦邪的性格，可怜的拉斐尔也被画成轻佻又神经质的毛头小子，大师地下有知，可能会跳起来问：这个得到第四十二届小学馆大赏的小女子是谁啊？

因为历史剧，背景不能留白，作者很用力地考据後，试图重现文艺复兴时代的意大利。所以漫画中

大量出现城市的背景，真是华丽壮观，彷佛隐约可见那个遥远又华美的年代。另外不时出现义大利的地图，讲解书中人物的所在位置和势力范围，旁白更不断解说那时众小国战乱不断、教廷又腐败，因而引发各国逐鹿中原，意图一统意大利的野心。这些可都是真的，连那对怪怪的波尔金兄妹都是真有其人，斋藤老师，您辛苦了！

还有，服装也很考究，披风、蓬蓬袖、马裤、靴子、宝剑……等，真是酷毙了，不过古代人穿得密密实实，布料多画起来也很不容易耶（可能因为太辛苦了，所以斋藤千穗的新作中，主角乾脆都穿得很少）！只有一点，读者可能会有点混乱，能拔起「绿宝石狮子」宝剑的人就可以统治全意大利，这剧情倒是似曾相识，不就很像亚瑟王拔起石中剑吗？



●浪漫的意大利让人情不自禁谱写《恋物语》。

斋藤千穗似乎对意大利有特殊的情感与憧憬，《恋物语》中也一再出现意大利贵族与日本女性在意大利相识相恋的故事，而且父子两代都这样，意大利果然是个容易让人难以自制而陷入情网的国家。说到这，一定要提一下意大利歌剧，也是举世闻名，《恋物语》中对日本女声乐家在意大利力争上游的故事便有生动的描写，背景中的河岸、教堂、歌剧院实在优美如画。

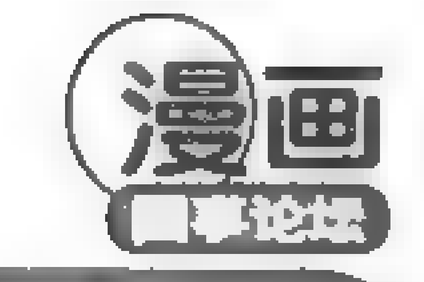
近几年，料理漫画大行其道，读者每每看著看著，就情不自禁流下口水。除了神乎奇技的寿司料理、中华料理、法国料理，有没有意大利料理呢？嘿嘿，擅长青春校园纯情漫画的中路有纪画了一部《帅哥GO！GO！GO！》，就是讲料理专科学校的学生久保海里，在意大利餐厅担任实习厨师的故事。书中对意大利菜的作法、典故及用语都有详尽的介绍，小心看的时候口水别滴到书上了。

> ◎歌剧
>
> 西元一五九七年，意大利创作出第一部歌剧，之後才传到全欧洲。莫札特以意大利歌剧为本，创造出不朽的《费加罗的婚礼》、《魔笛》等名作。

世界上最小的独立国家——梵蒂冈，由罗马教皇统治，是天主教的最高权力中心。著名的圣彼得大教堂即为前述文艺复兴三巨头等共十位建筑师设计完成。描述到教皇国的是一部很有气质的宗教漫画（劝人行善，而且阐扬邪不胜正的，可不是怪力乱神）——《恶魔的默示录》（高桥美由纪），主角一架是上帝之子，有降妖伏魔的能力。有一次，恶魔要杀害教皇，一架从万里之外赶赴梵蒂冈救人，所以漫画中也出现教廷的场景。若望保罗二世如果知道有这部漫画，不知道会……。



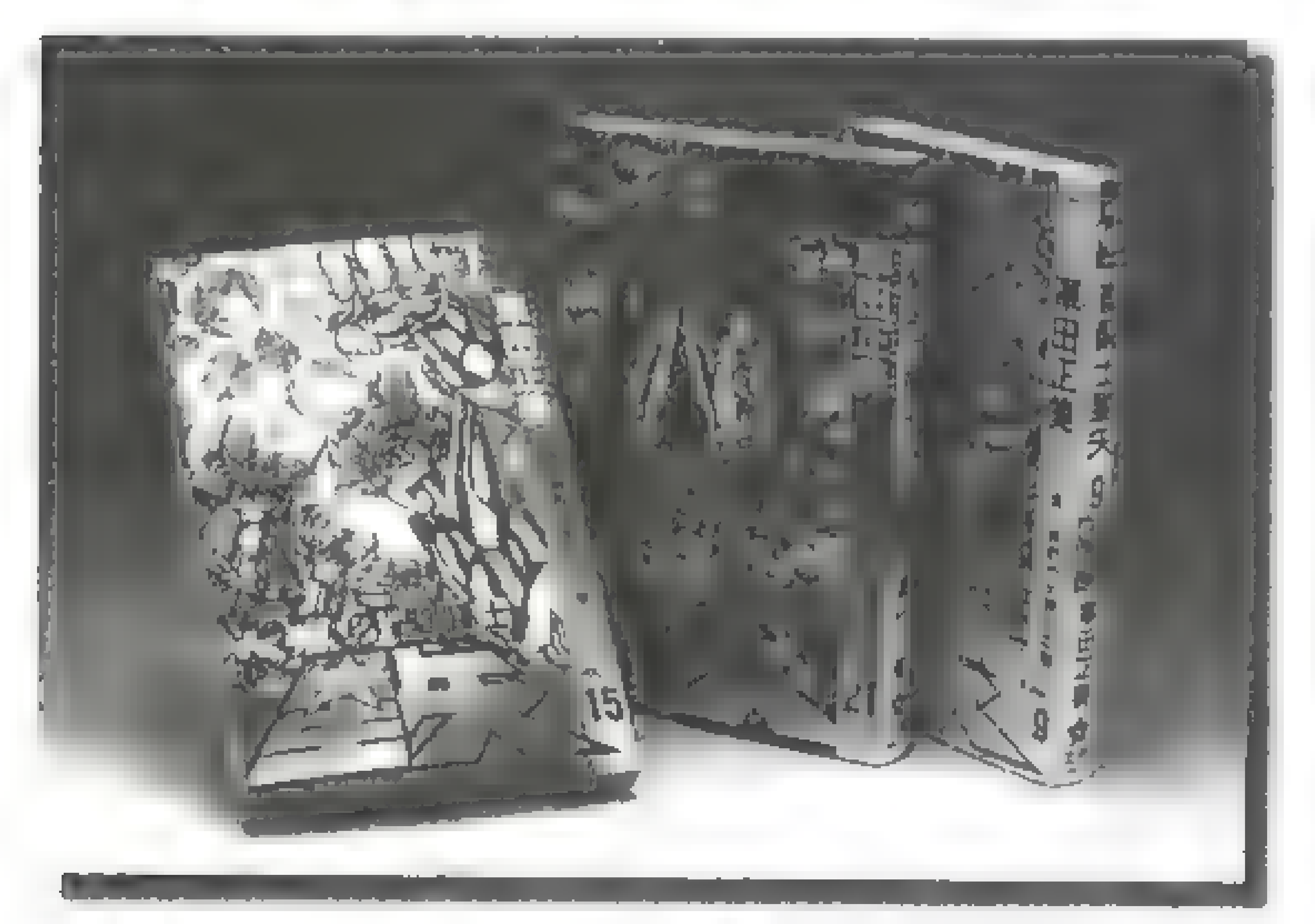
●《帅哥GO！GO！GO！》为您端出一道道意大利料理



希腊兑现神话的美丽

风流的宙斯、善妒的希拉、热情的太阳神阿波罗、掌管爱与美的维纳斯、月神黛安娜、战争女神雅典娜，奥林匹斯山上的众神交织衍生一篇篇动人的神话……。

诗人曾说：「今晚的星空很希腊。」啥意思？看吧，都不好好读书，希腊原本是名词，但在这里则是当形容词——我……我爱说教的老毛病又犯了！唉，真拿你们没办法，现在像我这样书读的好，漫画又看得多的人已经快要绝种了吗？总之，现在女孩子最热衷星座，发源地就是这濒临爱琴海的美丽国家。你一定或多或少听过这些故事，漫画以此为主题虽然不多，但都是非常具分量的名作喔！很巧的是，一部是少女漫画，一部是少年漫画，很正点吧？完全相同的题材，却可以用对比的风格呈现，漫画无穷的可能性，真的可以满足所有爱做梦的少年少女！



●《圣斗士星矢》是一群守护希腊女神雅典娜的少年。



● 希腊神话中的众神全部在《星座宫神话》里复活了！

先介绍少年漫画——车田正美的《圣斗士星矢》，男生一定都看过吧，我是和弟弟一起看的，结果我比他还要迷！这部作品绝对是少年漫画黄金三定律的代表作之一，所谓「黄金三定律」就是「友情、努力、胜利」！你仔细想想，《灌篮高手》啦、《幽游白书》啦、《七龙珠》啦，故事结构都是五个左右的好朋友，不畏艰难险阻要达成某个使命，不管被打得多惨，都会凭著「意志力」站起来，咋！这种「意志力」真是仙丹妙药，这招对血气方刚的男孩子果然很受用。

好啦，故事当然是要发生在希腊，否则就没戏唱了。几个从全世界各地被选中的青少年（被谁选中？嗯，有点宗教色彩），为营救女神雅典娜来到希腊，并在从古代流传下来的圆形竞技场中，不断与心怀不轨的敌人战斗。每个圣斗士都分别代表一个星座，而且原本只是普通的飞马座、天鹅座等，後来才变成我们所熟知的十二星座，（古代中国则称之为十二宫）。那个时候，「黄金圣衣」和「小宇宙」是青少年的常用流行语，而每个星座的圣斗士都有根据其星座个性的绝招，我最喜欢冰河从他水瓶座的师父那学来的「曙光女神之宽恕」，我连动作都会呢（编按：求你别比啦，小心闪到腰！年纪都……）！後来连海王和冥王也都来参加，战个天昏地暗，没完没了。最有趣的是，这部作品附录的「星矢小剧场」，把几个

主角乱点鸳鸯谱，又超级搞笑，这就很像现在大家熟知的同人志啦！

少女漫画中以希腊为背景的是冬木琉璃香的《星座宫神话》，这部作品整体而言是篇「翻案文章」，怎麽说？我们都知道在希腊神话里，冥王哈迪(又译黑帝斯)抢走了大地女神迪梅尔的女儿贝瑟芬妮，骗她吃下四分之一个地府的石榴，从此大地有了四季。贝瑟芬妮不能离开冥府的那三个月，大地女神因悲伤而无心照顾草木，所以才会万物凋零，也就是冬季。但冬木老师把故事改成是贝瑟芬妮自己爱上了哈迪，愿意跟随他去地府，与君长伴；而原本被形容成阴森大坏蛋的哈迪，其实是无意与兄弟宙斯争夺权位，才自己留在冥府。哇，一下变成了凄美的爱情故事。

但故事展开是在现代，也就是所有的神都转世到现代来了，而且前世的神力和记忆都还在，只有贝瑟芬的记忆被封印。为了找出她身上的秘密，所有人又回到希腊。宙斯不但风流而且野心勃勃，无时无刻不想除掉海王波赛顿(又译波士顿)和哈迪而後快，於是三人在希腊的神殿遗迹中大打出手。喂！那可是希腊政府靠它吃饭的伟大古迹，不要看那些柱子破破烂烂的，很有文化价值的，现代建筑很多就是受到希腊神殿的风格及技术所影响。

这两部作品这是藉由充满美丽传说的神话起源地作为背景，对希腊这个国家本身的史地文化倒没多少著墨。不过四年一度的奥林匹克运动会也是起源於希腊，当时还是城邦时代，雅典和波斯打起来，雅典战胜，派了一个传令兵跑回去报喜，而这位大哥跑了两天两夜，抵达後就累死了，这就是马拉松的起源，後来才慢慢发展成世界性的运动大会。当时优胜者拿的可不是金牌，而是希腊诗人戴的桂冠，多有气质啊(不过缺钱时，金牌还可以换点钱，嗯，还是得现实点)！



●冥王哈的迪在《星座宫神话》中，成了一心守护恋人的痴情男子

日本文化副作用

她是个没有广阔领土的岛国，也没有丰富的天然资源；她承袭了中国唐代的文化，却对清朝展开一连串的侵略。

我们最熟悉的两种外国文化莫过於美国和日本，同样是强势文化，日本还多了地缘关系和「剪不断，理还乱」的历史情结。甲午战败，清朝割让台湾，整整让日本统治了五十年，有些人家中的祖父母搞不好还会讲日语呢！就因为台湾对日本实在太熟悉了，文化特徵反而不那麼凸显，我们就从开门六件事一一谈起。(咦？怎麼少了一件？)嘿，我说的可不是柴米油盐酱醋茶，而是食衣住行育乐。

> **◎甲午战争**
>
> 西元一八九四年，中国派兵助朝鲜平定乱党，日本藉机生事，出兵攻打在朝鲜的中国士兵，中日开战。中国战败，李鸿章和伊藤博文签订「马关条约」，割让台湾、澎湖。

民以食为天，还有什麼比吃更重要？所以啦，我们就来看看日本吃些什麼。废话少说，叫将太赶快把寿司端上来！没错，讲日本寿司师傅修业过程的《将太的寿司》(寺沢大介)，绝对是近几年最热门的漫画之一，不仅男生爱看，女生更爱看，因为女生多半很爱吃嘛！

日本人爱吃的食物，这部漫画中几乎都介绍了，不过当然是以寿司为主。别小看那一个小小的寿司，其中学问可大了，从米饭开始，到醋、生鱼片、芥末都不可小觑，你看这部漫画时，是不是边吞口水呢？日本由於国土窄小，并不适合大规模畜养家畜，所以主要的肉类就是鱼肉，别以为这样是可怜，现在一大堆营养食品不都强调有DHA才会头好壮壮？而这种成分在鱼肉中最多了，而且低脂肪高营养，让日本人成为全世界最长寿的民族之一。此外还有米饭，日本人爱吃米饭的程度绝对在台湾人之上，而且只吃日本米，有阵子本国米不足非得向东南亚买不可时，好多店都差点关门大吉。

日本人不仅讲究食物本身，对器皿和规矩也都格外重视，漫画中，连盘子大小和摆设方式都会影响厨师比赛的得分喔！大家听过「怀石料理」吧，就是每个盘子里只有一点点东西，一餐吃下来，一个人总要用掉十几个盘子，日本主妇和在餐厅洗盘子的人真的满惨的。还有，日本人喜欢生食，连有毒的河豚也不惜冒生命危险一试，所以在日本要有特别的执照才能料理河豚。生的东西当然是冷的，许多生鱼片还是放在冰块上盛上桌的。我有个朋友留学日本时，同学见她独自一人过年，除夕时特别邀请她到家中吃大餐，谁晓得满桌都是冰冰凉凉的食物，生鱼片、冷的寿司、凉面、凉拌菜……，她差点就掉下眼泪，零下十几度的冬天呢！习惯大火快炒的中国人大概很难适应。



●日本传统的料理、服饰可以从《将太的寿司》、《深宫幽情》窥知一二

接下来要谈的是「衣」！现代日本人穿的当然和我们没什麼两样，不过在庆典和节目中还是要穿上和服表示慎重。这点我们从山内直实的《公主新娘》和《深宫幽情》就一目了然了。正式的和服自己一个人是无法穿脱的，里里外外有十二层，天哪！你不觉得一听就快要晕倒吗？当然，价钱也绝对不便宜，通常一套要好几万人民币跑不掉，至於图案则多半是花啦、鹤啦等吉祥的图案。

这两部漫画里的公主就是受不了这种令人窒息的别扭打扮才会不惜逃婚、女扮男装，剧情描述同时也可以让你认识一下日本平安时代的宫闱之事，诸如当时的官阶、宫廷权力斗争和谈情说爱的特殊方式。

类似的背景还有一部大和和纪的早期作品《青春佳人》，讲一位活泼的公主和半夜睡著後会化身为怪

盗的太子殿下之间的情事。这部作品现在并没有授权版，在日本本来也几乎绝版了，但最近日本流行将名家经典以文库方式重新发行，我才买到，真是充满童年回忆的漫画！

说到衣服，还有一种简单的和服叫「浴衣」，大家如果常看少女漫画一定不陌生，这是日本人去看烟火或逛夜市的最佳打扮，尤其是七夕时，女孩们穿著浴衣拿著小团扇去捞金鱼，这画面很熟悉吧？就连《樱桃小丸子》（樱桃子）里也出现过。浴衣比起和服就便宜多了，一件几千块台币就可以买到。说到小丸子，大家应该对女儿节要摆设娃娃（人形）印象很深刻吧，这玩意也很昂贵，但很多家长为了面子还是会买给女儿。唉，日本的节庆多、规矩也多，还好台湾没连这种花钱的习俗都学起来。

◎平假名和片假名

七世纪时，日本孝德天皇推行大化革新，其实就是唐化运动。而日本的文字平假名是根据汉字的草书，片假名则是根据楷书制成的。

说到「住」和「行」呢，哈哈，我真的想不出来有什麼作品是有专门介绍日本的建筑和交通工具，电视剧倒是有一出专门介绍新干线的（《新干线物语》）。不过去过日本的人就可以体会到，日本的电车文化对漫画发展有很大的贡献，怎麼说呢？日本人颇爱阅读，所以他们的出版业才能如此欣欣向荣，而他们每天上班、上学通勤的时间都很长，为了把握时间，都在电车上看些轻薄短小的书，漫画是最佳选择，既轻松有趣又便宜，上车前买一本，下车也不带走，就留在车上给别人看。《少年JUMP》漫画杂志，一期能卖到六百万本，电车文化功不可没。

◎明治维新

西元一八六八年，幕府时代结束，睦仁天皇以明治为年号象徵开明统治，推行社会、政治、经济的维新措施，也开始发展对外关系，是日本现代化的关键。

接下来轮到「育」了，我把有关历史的全放到这儿，有点不伦不类，大家就别计较那麼多了。日本历史上有两次重要的革新，一次是效法唐朝的大化革新，一次是西化的明治维新，这可说到重点了，最近红透半边天的《浪客剑心》（和月伸宏），就是讲帮助



● 《浪客剑心》讲的是日本明治时期的浪漫剑客传奇

建立维新政府的浪人剑客——绯村剑心行侠仗义的故事。说到这儿不得不提一下「幕府」，所谓幕府有点像中国的战国群雄割据时代，幕府将军们各自据地为王，最有名的莫过於德川家康了。忍者在当时也非常活跃，你是不是立刻联想到《落第忍者乱太郎》（尼子骚兵卫）？拜托，那是纯搞笑的，要是忍者都像那样，这些将军们早就完了。

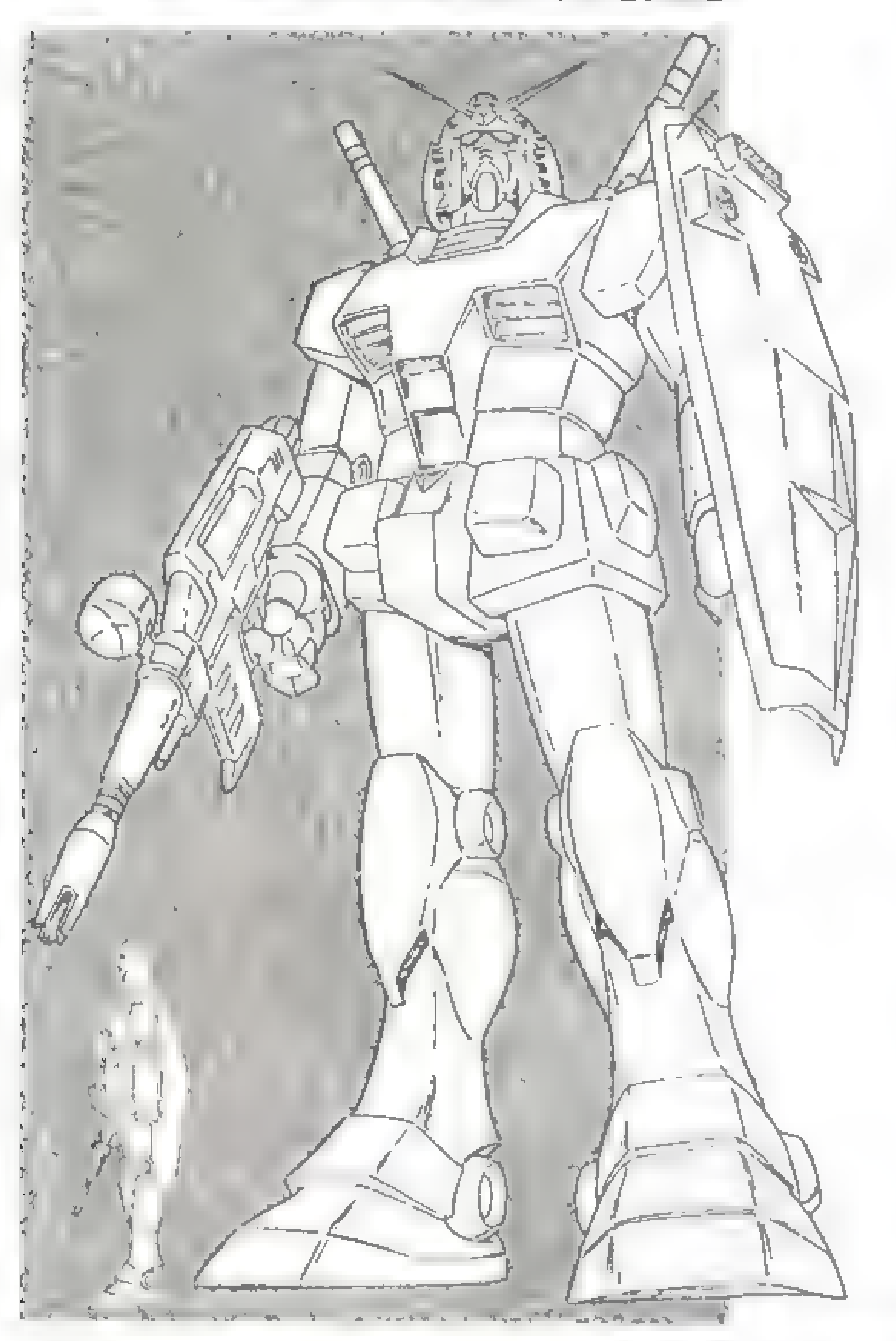
同样以明治时期为背景的是一部少女漫画经典——大和和纪的《横滨故事》。你知道鹿鸣馆吗？啥，鹿叫的地方？当然不是，那是大和时期日本政府为了夸耀自己的进步，而特地建造的社交场所。日本社会名流和来自世界各国的大使、驻日代表、商人都在这里举办宴席、舞会，这可是《横滨故事》中很重要的场景喔。现在的横滨港是新港，你知道原始设计者其实是英国人吗？据说港口的背後有一段可歌可泣的故事呢！还有，横滨有座喬成英文字母的钟楼，如果你到此一游，别忘了带著漫画对照一番。

再晚一点，进入大正时期，我要介绍的是《窈窕淑女》，这部作品是大和和纪广被读者认识并受欢迎的开始。全书对大正时期的民风、社会现状有纵向的介绍，包括由帝剧发展而成的歌剧在浅草扎根并兴盛、服饰发型的转变、日俄战争後造成经济动荡等。此时正是明治维新後，日本受到西方思想冲击而设法吸收消化的过渡期，过去加诸女性的束缚正慢慢解除，但大部分男性仍无法接受，於是向往自由恋爱、琴棋书画都不行（只会剑道）的女主角红绪就在这样的背景下，和指腹为婚的少尉相遇了。在大时代的变动中，有理想、不向现实屈服的日本女性奋斗过程，向来是大和和纪喜爱的题材。

至於「乐」嘛……，日本的娱乐文化好像多半有点儿童不宜！本著职业良心，只好跳过去。当然，日本具特色的文化用漫画呈现的还有很多很多，不过稍微艰深如将棋之类的，已经进入「辅导级」的程度了。



20年来的高达史迹‥‥



RX-78 规格表

●全高／18m ●重量／43.4t ●武装後重量／60t ●引擎出力／1380kw ●推力／55500kg ●感应器有效半径／5700m ●装甲材质／LUNAR.TITANIUM ●武装／光束来福枪、光束刀×2、巴尔干炮×2、高温火箭炮、高能盾

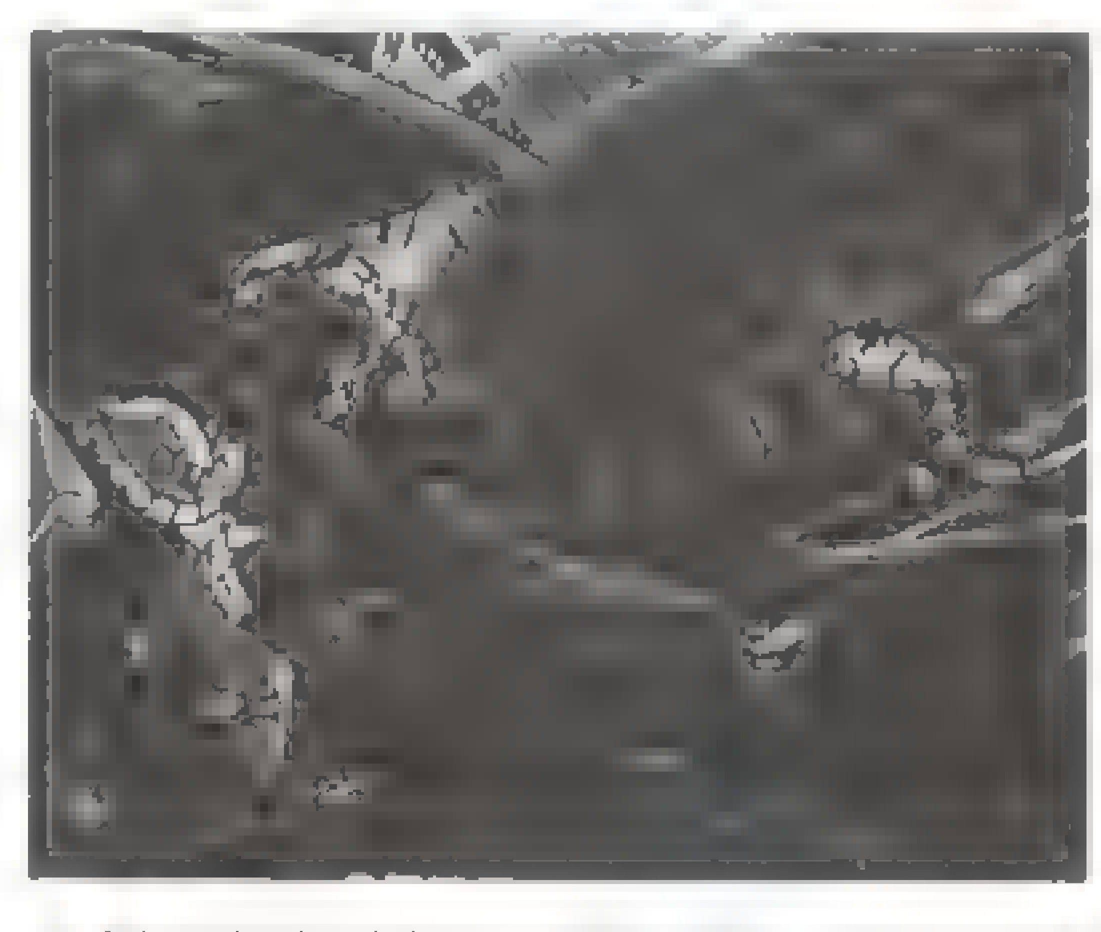
此机为地球连邦军的第一部MS机体，由於是第一部搭載了光束兵器的MS所以拥有非常高的评价。这部机体还采用了可以和同时开发的RX系列A机体互换的核心舱系统。由於核心舱中包含了驾驶舱和电脑，即使在机体被破坏的情形下，核心舱也可以与机体分离而不会损坏。而核心舱变形之後会成为迎击用的核心机斗机

「一年战争」时的MS

U.C.（宇宙世纪）0079年，SIDE3以吉翁公国的名义向地球连邦政府发动独立战争。

吉翁军虽然物资贫乏，但是由於成功地开发出机动兵器MS，所以战事便一直在吉翁的掌握之下进行。所谓的MS乃是体积为正常人10倍大的机动步兵。使用了核融合引擎，且拥有比战车还要厚的装甲。由於雷达在布满了米诺夫斯基粒子的空间中完全无法发挥功效，使得以目视战斗用为前提所开发出来的MS发挥了极大的威力。在仍是以初期舰队战力为主体的鲁姆战役中，由於MS-05薩克和MS-06薩克II的活跃，使得吉翁在战力差距极为悬殊的劣势下获得胜利。

此时，屡次在战争中失利的连邦军以捕获的薩克为研究材料，开始进行MS的开发及量产，後来便在建设中的SIDE7为基地完成了RX-78高达。连邦军优於吉翁军的地方便是在於新素材的开发和光束兵器的小型化。高达的装甲采用了LUNAR.TITANIUM（GUNDARIUM）而大幅地轻量化。而且这种合金也被用来当做核融引擎的阻断壁，所以也使得小型高出力的引擎得以完成。另外，连邦军还把战舰所搭载的粒子炮予以小型化，使其成为MS专用的光束兵器。因此，连邦军的MS性能便一举超越了吉翁军的MS。

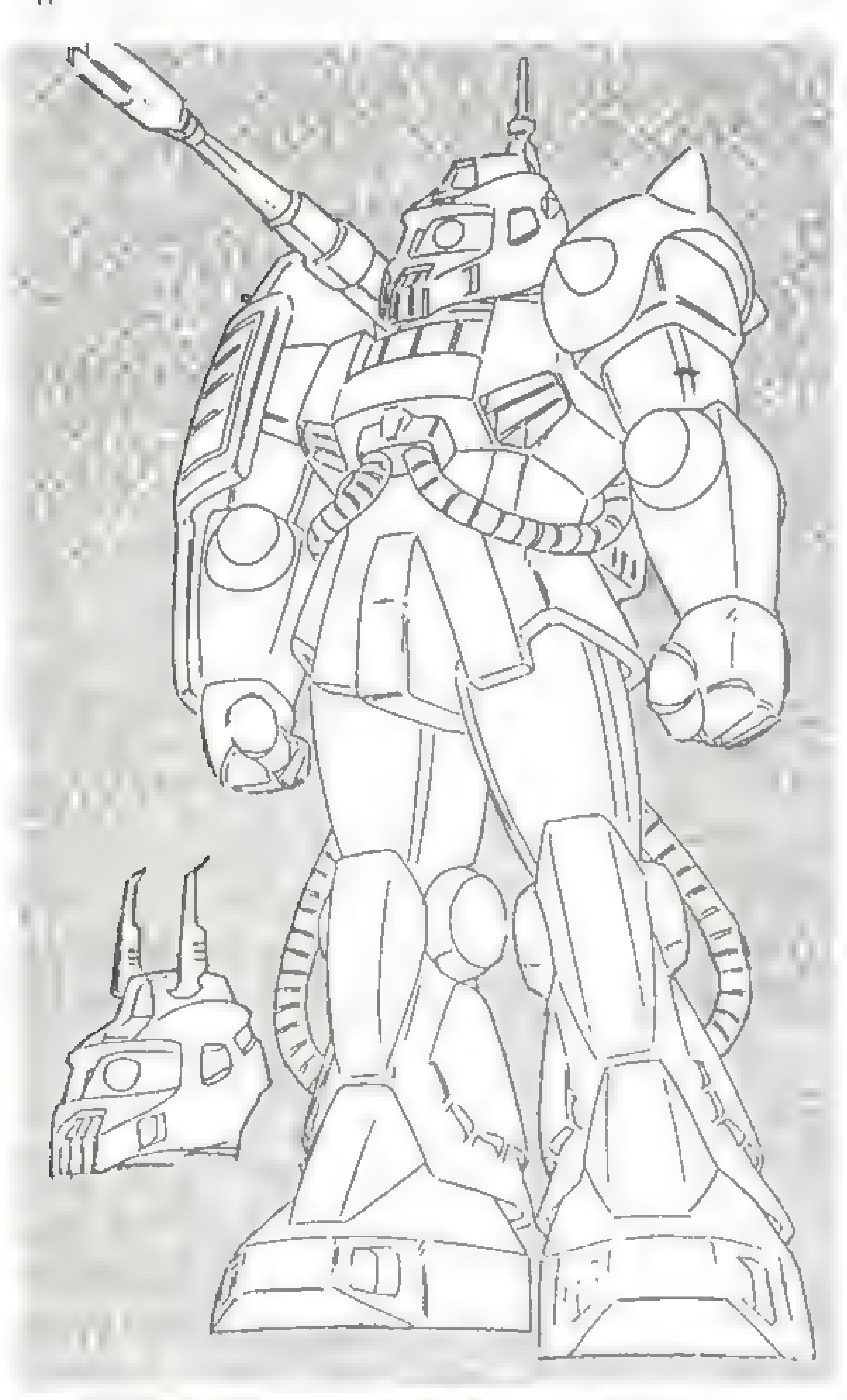


但是，这个时候已经控制住地球大部份地区的吉翁军不断地将已经改良过的局地用MS投入战事之中。在吉翁军每次将新型的试作机送到战场上之後，便以获得的资料为基础制造新一代的试作机，所以新的机种便不断推出。但是这却使驾驶员培育的速度跟不上机种的进化速度，而连邦军的反抗也就变成了消耗战。另外吉翁军加紧开发能让驾驶员的战力发挥到最大限度，搭载著PSYCOMMU的机动装甲MA，但是最後却在试作机刚投入战事时就宣告战败。



MS-06K 萨克加农

为了进行支援炮击而开发的机体，装备了180mm的加农炮。虽然这是陆战用机体，但是连邦军的宇宙舰上也配置了此种机体。



隐藏在历史之後的MS

亡，使得吉翁公国改制为共和制并与地球连邦政府签订了休战条约。

战後到0086年的6年间，地球圈的情况却比战时还要混乱。

虽然吉翁军战败了，但是就军事力而言仍远胜於连邦军。由於月面基地格拉达纳并未遭到破坏，所以SIDE3的战力仍然未减。但是因为失去了指导者，使暂时将军队後撤到建筑於阿斯提洛依德・贝斯特的小惑星基地阿克西斯上。而大部份未能及时退回宇宙而留在地球上的吉翁军都向连邦军投降，不过其中也有部份转入地下，持续地进行抗争。

获胜的连邦军虽然开始进行战後的处理，但是花费了数年来清除吉翁军的残存势力，使得回复宇宙治安的工作被迫延後。

基於经济面的考量，连邦军以没收的吉翁军MS来补强自军的装备，这比再次生产於战争中损坏的GM要来的经济。而且连邦军还利用格拉达纳基地和地球上的恰鲁霍鲁尼亚基地中的MS生产设备来继续生产性能比GM来得强的吉翁制MS。

而在没收的MS当中还有未经确认的机种，根据资料显示这是在一个被称为佩兹恩（PEZN）的局地用MS开发计划中所生产出来的MS。而这是吉翁军为了对付连邦军的星1号计划所进行的新型MS开发计划。但是连邦军攻击比吉翁军预想的还快，随著所罗门被攻陷，开发小组将试作机从阿波亚克移送到国内，并且就这样直到战争结束。要是星一号计划再晚三个月开始的话，连邦军可能就无法获胜了。

由於代号为MS-X（PEZN）的MS机体大部份是属於局地战型MS，连邦军并没有续继生产，但是像MS-11亚克多・萨克和MS-17B卡鲁巴鲁迪β等机体，由於其性能极为优秀，连邦军便持续地予以量产。（卡鲁巴鲁迪β的型号之後被变更为连邦型式的RMS-117）

获得吉翁军MS技术的连邦军，不久之後便进行新式机种的换装。尤其是吉翁技术群所开发出来的LINEAR SHEET，让驾驶舱的内壁可以藉由电脑影像的投射而呈现外部的景象，使得驾驶员的视野得以大幅的扩张。

另外，这种材质本身也可以来当做吸收冲击力和G力的材质。而第一部以这种LINEAR SHEET所组装而成的机体是RMS-106哈札克，而不久之後更将此机种加以改良，加装全视野显示幕。後来连邦军所有的MS也都完成了LINEAR SHEET的换装。

另一方面，撤退到阿克西斯的吉翁军也使用了MS来扩充惑星基地的规模。而由於效能不足便又开发出加札A、B等作业用MS。但是这毕竟只是代用品，而为了回复国力，吉翁又开始著手进行新型MS的开发。其

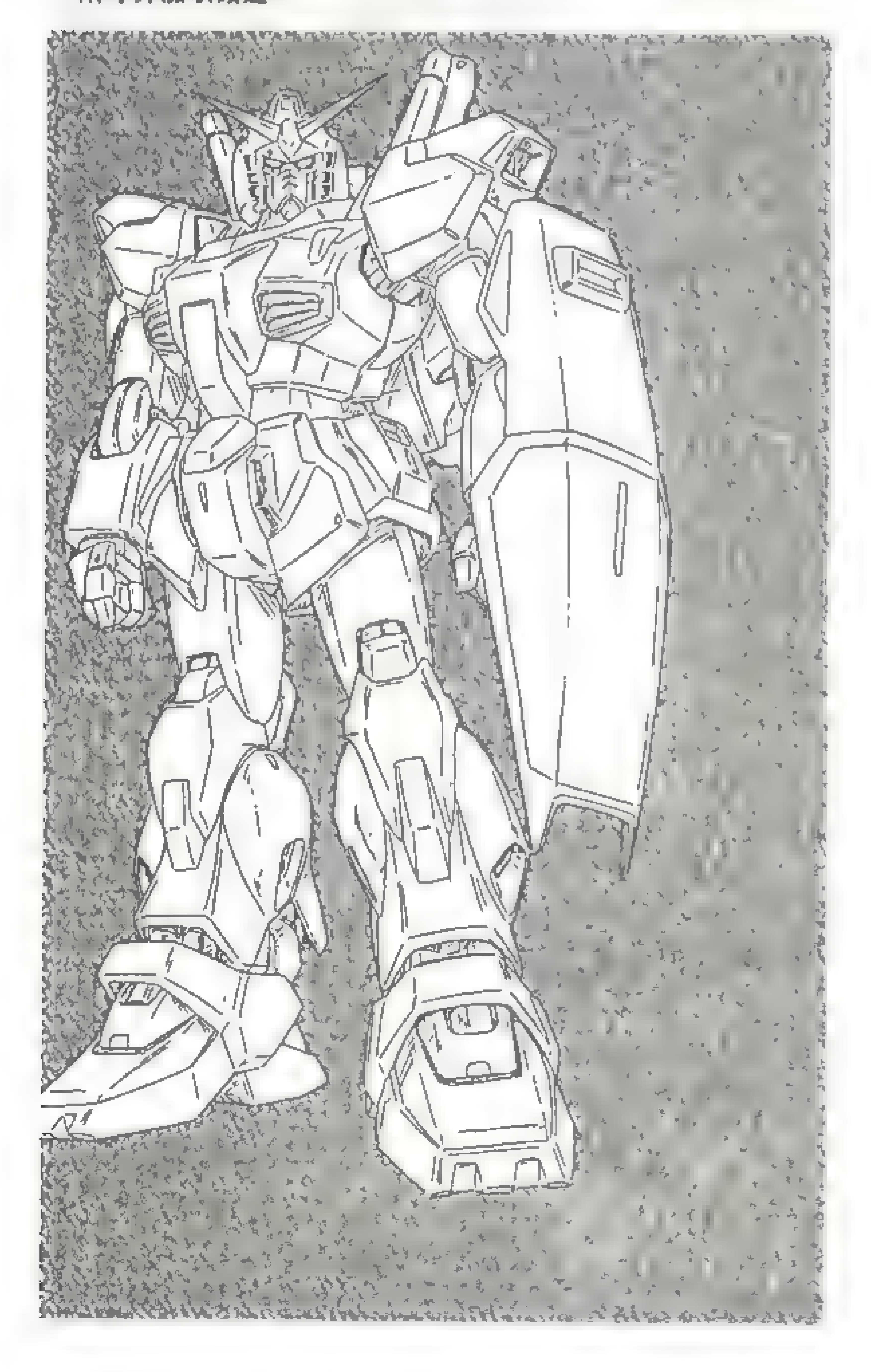
中特别重要的便是针对连邦军的RX-78所使用的装甲材质进行改良而开发出的新一代合金。而这个技术乃是由夏亚·阿兹纳布自地球圈所带回来的。而他是绝对不会放弃返回地球圈的念头的。他抱持著复兴吉翁公国的心愿不断地进行MS的量产。

由於这个时期的政府仍然害怕吉翁会再次复兴，结果便促成了迪坦斯的兴起。这六年虽然是一年战争的战後时期，但同时也是下一次大战的酝酿期。

※这里所刊载的机体包含了在「Z高达」和「高达ZZ」中登场的机体。

RK-178 高达MK II

这是迪坦斯在古利普斯1所开发出来的MS。虽说是泛用型的机种，但是却以殖民地战为重心而进行设计。虽然是RX-78的再设计机型，但是却不再使用核心舱系统。由於装甲材质等问题，只制造了三部试作机就中止了开发计划。後来被幽谷所夺并加以改造。



古利普斯战争(前期)的MS

迪坦斯是加米多夫·海曼准将为了清除吉翁的残党而设立的部队，其成员完全是由EARTH NOID（住在地球上的人）所组成，并且都被灌输了彻底的选民思想。而这个部队的目的便是以武力来支配SPACE NOID（住在月面基地或是宇宙殖民地的人）。而连邦军也逐渐地被迪坦斯所同化，迪坦斯的势力也因此越来越大。

另一方面，被称为幽谷的反地球连邦组织也以0085年所发生的13 BANCH事件为契机而成立（这个事件是指地球连邦军使用毒瓦斯将SIDE 1之13 BANCH的居民全部毒杀）。而幽谷是由以宇宙为根据地的民间出资，成员为连邦军人和民间人士。其中在旧吉翁时代为吉翁制造MS的亚纳海姆·艾雷克托尼克斯公司是幽谷的最大出资者。这个公司不但出售MS给连邦军，同时也在开发、制造幽谷用的MS与战舰。



这两个组织是幽谷的札普罗攻击为契机进入了全面战争的状态，并且因不断地将新型MS送上战场而使得战事不断地产生变化。

这个时期可变型的MS（ARMOR）出现。这是一种同时具有一年战争时期登场的MS和MA特性的可变型机体。而也因为这种新式兵器的出现，使得原有的MS成为旧式的兵器。

另外，使用了新装材质的MS与原来的MS相比，其耐久度大幅地提升。而可变式机体也是因为新装甲材质的采用而得以实现。

而迪坦斯方面创造出可以称得上是新人类的强化人类，使得其承继吉翁资料所开发出来的PSYCO-MU得以实用化。迪坦斯虽然将PHYCO-MU与MA相结合并应用在实战之上，但是这却使得驾驶员的负担过重而导致自我毁灭。

战争最後在幽谷采取舰队战击溃迪坦斯制造的殖民地雷射炮後结束，不过获胜的幽谷也元气大伤，以致後来无力对抗回到地球圈的阿克西斯军。

之後，战争演变成阿克西斯对幽谷的情势而继续发展下去

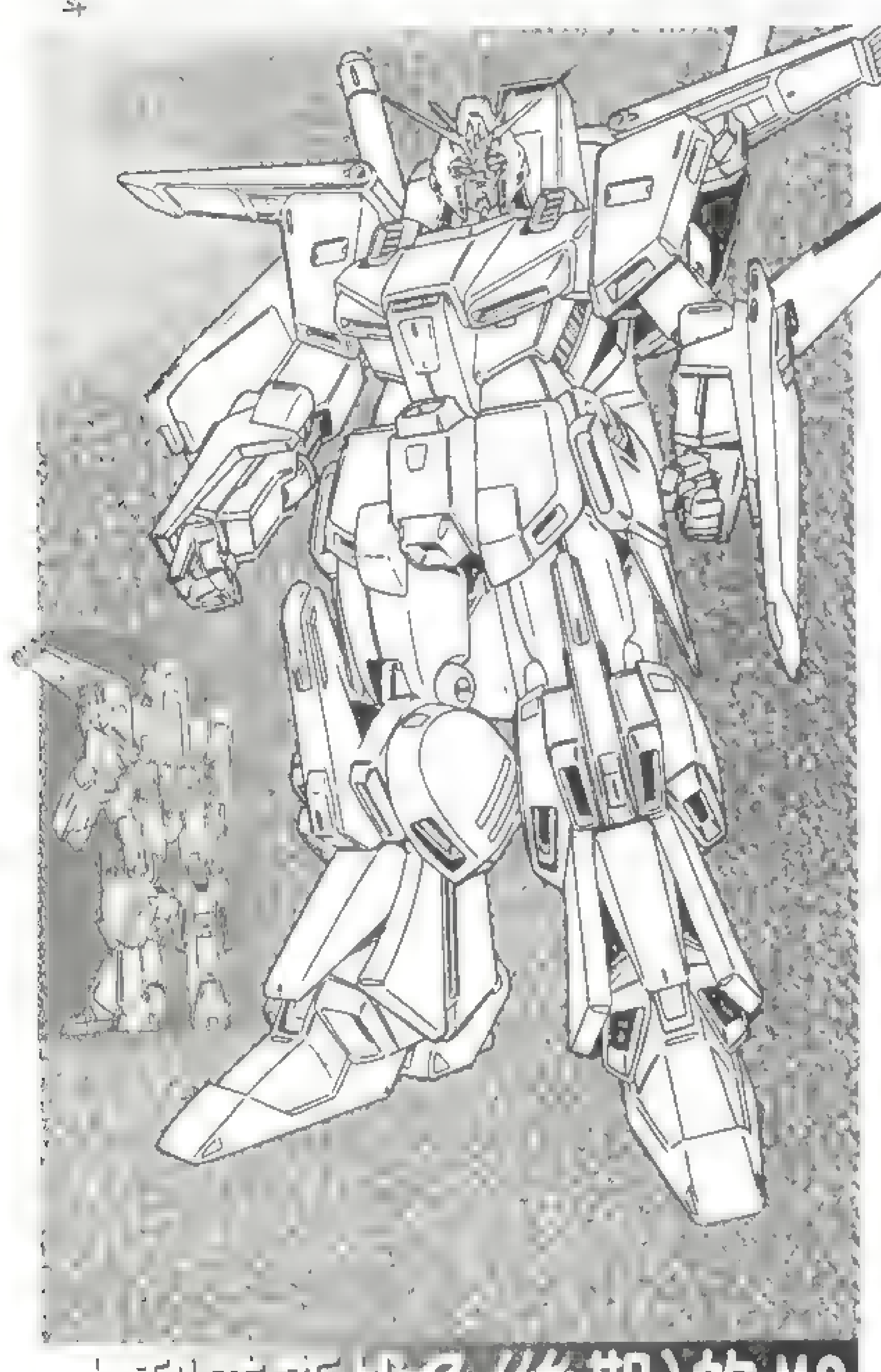


MS-010 ZZ高达

WSZ-010 规格表

●高/19.86m ●重量/32.7t ●武装後重量/68.4t ●引擎出力/7340kw ●总推力/101000kg ●感应器有效半径/16200m ●装甲材质/GUNDARIUM合金 ●武装/高能光束加农炮、双光束加农炮（可当做光束刀来使用）、双巴尔干炮、双光束刀、21连装飞弹发射器×2

这是同时有拥有RX-78和G-ARMOR两种机体构造的可变式MS，其分离的部份可以组合成核心战斗机，所以可以把它当做两种不同的机体来运用。另外它还搭载了许多的高出力光束兵器。不过它的弱点是因为能量的消耗极大，所以无法进行长时间的战斗。



古利普斯战争（後期）的MS

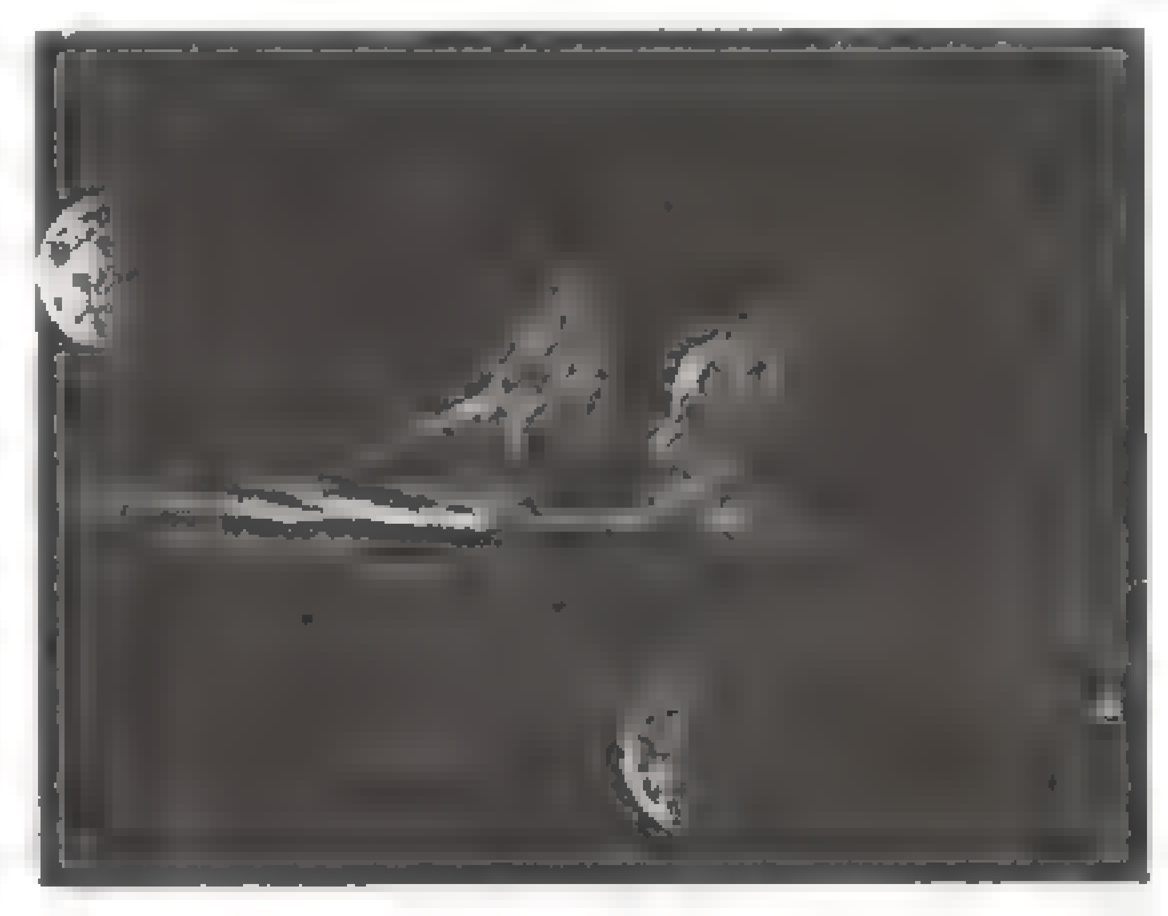
由於阿克西斯军的参战使得克利普斯战争进入了一个新的局面，同时这也代表著在一年战争时带给人类无尽恐怖的吉翁再次回到了地球圈。阿克西斯军为了打倒幽谷和迪坦斯双方而介入了他们之间的战争，使得迪坦斯灭亡、幽谷丧失了大半的战力，其目的可说是达成了一半。在这之後，阿克西斯的实质领导者哈曼·卡恩，依循著他所拟定的战略，占领了连邦议会的所在地达卡尔，并向全人类宣告吉翁又再一次复活了。而这便是新生吉翁的诞生。

哈曼後来更以殖民地的坠落来恐吓人类，并因此而取得SIDE3的控制权。但是，继承了基连·萨比血脉的葛雷米·托多却在此时策动了反乱行动，而这个意想不到的伏兵也威胁到了哈曼。於是新生吉翁便分成了两派，并且互相交战。而此时幽谷的捏尔·阿加玛队便趁著这个大好时机进攻新生吉翁的根据地，并打倒哈曼和葛雷米两派。

随著这两位领导人的死亡，新生吉翁也跟著而瓦解。但是，唯一继承吉翁血脉的米涅巴·萨比後来却失踪，至今而仍然下落不明。

与古利普斯战争时期相比，亚纳海姆这个时期并没有发表新型的MS。而此时唯一引人注目MS的MSZ-010 ZZ高达，它的特徵是装配被称为高能光束加农炮的高出力光束粒子炮。这本来是一种不可能装配在MS上的武器，但是由於ZZ高达本身搭载了名为MEGA CONDENSER的高出力引擎，所以使得这个构想得以实现。

我们再反过来看看阿克西斯军方面，虽然他们在攻击地球的战争初期所使用的MS是由旧吉翁时期的MS改造而成，而在後期阿克西斯军则是使用了许多搭载了强力PSYCO-MU的MS。而且阿克西斯军还成功地开发出能够将一般人所拥有的微弱PSYCO WAVE予以增幅的PSYCO-EM。另外像MSX-010一样装配了高出力光束粒子炮的机体也非常地多。总而言之，此时期MS的设计重点可说是PSYCO-MU装置以及提高光束粒子炮的破坏力，但是，如果我们从另一个角度来看的话，就会强烈地感觉到机动兵器有越来越大的趋势。而在战後，阿克西斯却不再进行这一类MS的开发，反将目标放在量产型机体的开发上。

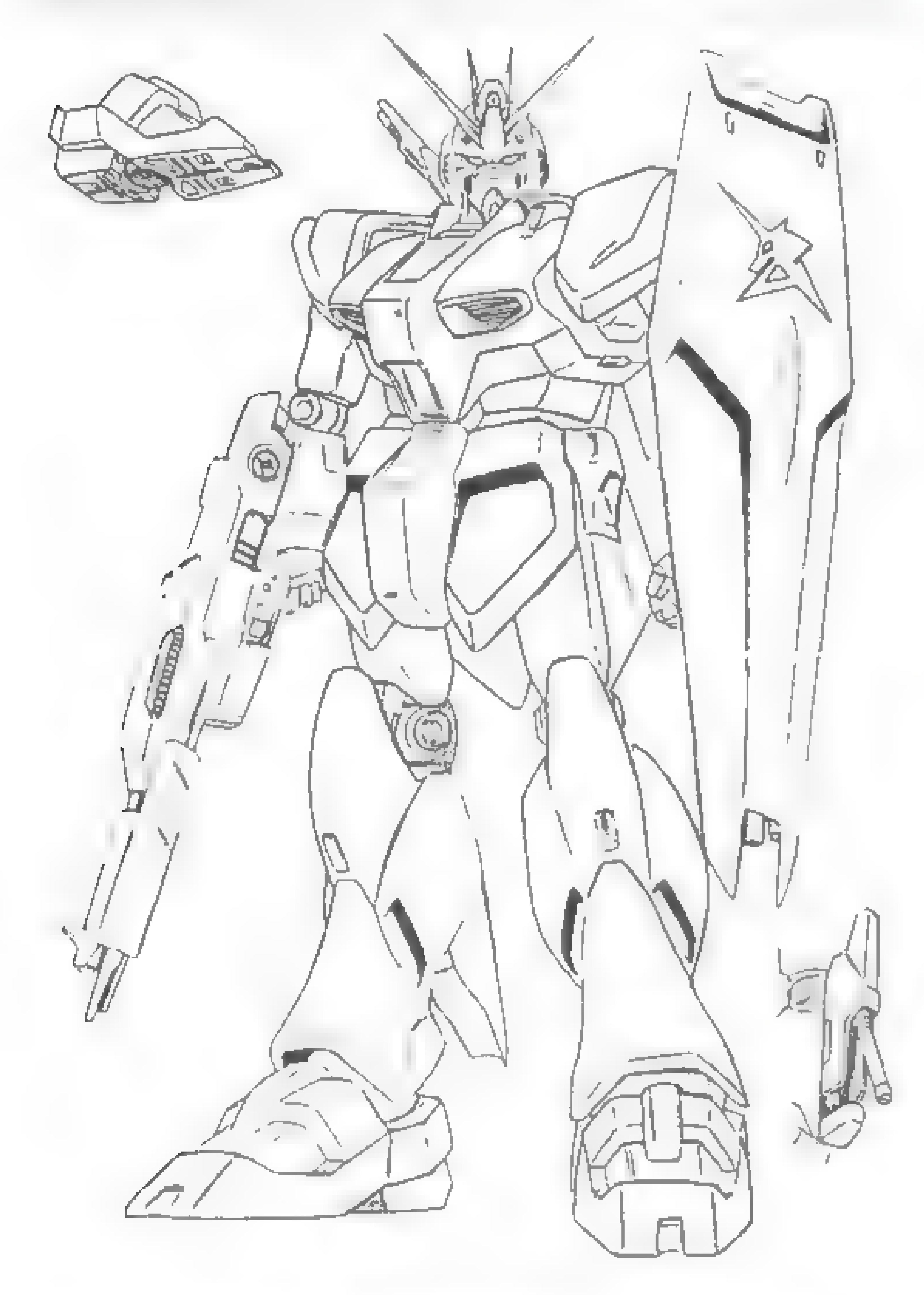


U.C.0093年时的MS

U.C.0093年前的状况和之前的两次大战前的状况极为相似，连邦政府偏重地球的政策、慢性的经济不景气、失业者持续增加等因素使得SPACE NOID渐渐地走向反连邦主义。而且连邦政府对前两次大战所产生的难民也没有任何安置的办法。由於大部份的人都已经移民到宇宙，地球目前是由政府要员、资本家和一部份的精锐份子所接受。而也由於他们对宇宙的漠视态度使得官僚

RX-93 V 高达

这是亚纳海姆公司依据阿姆罗的设计，集结了所有力量所开发出来的最新机种，是ＲＸ－７８後继机种，机体本身的潜力极高，装配的武器也非常地多样化 驱动系统是由PSYCO FRAME所组成，并与PSYCO-MU产生互动，阿姆罗的能力也是因为这个缘故才能完全发挥出来。



社会的弊端急速扩大，也同意殖民地公司的蛮横无理。

而夏亚·阿兹纳布也就在这个情况下决定再度复兴新吉翁，并以消灭地球上的人为最终目标。

另一方面，为了阻止夏亚的复仇计划，连邦军的独立部队在一年战争时的王牌ＭＳ驾驶员阿姆罗·列的率领之下起而对抗。

这个时期的ＭＳ的设计理念和一年战争时代的机体相近。在「ＭＳ＝高泛用性机动步兵」的观念确立之後，两军便都以简单的机能和充实的武装为主要理念来设计ＭＳ。虽然这个时期仍然出现了像NZ-333α·阿吉尔的ＭＡ，但是其定位已经很明显地与ＭＳ有分别。而在新人类专用机种中还有一些特殊的机种出现，但是真正操纵这些机体来作战的驾驶员却是少之又少。不过在此要特别注意的是能够让驾驶员和机体完全结合在一起，被称为PSYCO FRAME的装备。

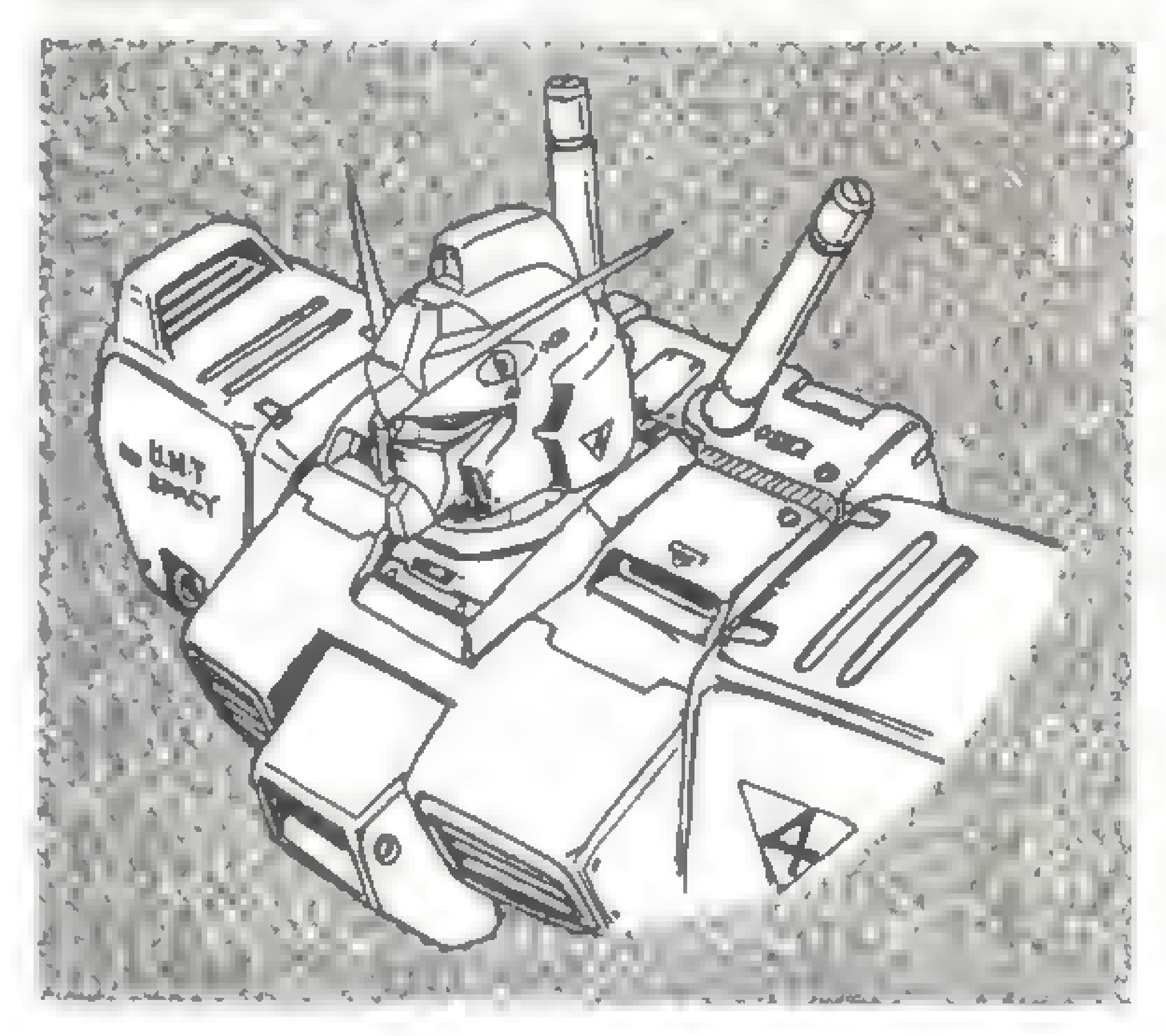
虽然机体的基本规格和古利普斯战争时期并没有什麼分别，但是0093年的ＭＳ在许多地方都有所改良。比如说抑制光束刀能源消耗的AUTO POWER ON装置（在敌人使用光束刀斩击我方的瞬间便会自动启动的装置）以及能够提高操纵性的ARMRAYKAR装置等。

RX-78-NT1 亚雷克斯

RX-78-NT1 规格表

●高/18.0m ●重量/40.0t ●武装後重量/72.5t ●引擎出力/1420kw ●推力/35000kg×2、7000kg×2、8000kg×6 ●APOGEE MOTOR数/19 ●感应器有效半径/5900m ●装甲材质/不明 ●武装/60mm巴尔干炮、光束刀×2、90mm机关炮×2、光束来福枪、盾

ＲＸ－７８－ＮＴ１是连邦军在一年战争时所开发出来的第四部高达。ＮＴ１的特征是机体的适应性高，并且采用了最新的ＭＡGNET COATING技术、增加APOGEE MOTOR以提升推力并且使用了全范围显示幕。



「一年战争」後半的MS

U.C.0079年12月一年战争末期的吉翁公国军对量产型ＭＳ进行全面的修改。由於此时吉翁军制的ＭＳ正处於确立设计理念的过程之中，所以不同的机种操纵性能也各不相同。如果驾驶员有充分时间进行机种转换训练的话这基本上是不会有什麽问题的，但是在经过了鲁乌姆战役、欧迪萨战役、所罗门战役之後，吉翁军的驾驶员几乎都损失殆尽了。所以吉翁军在同年的９月开始实施学生动员，也就是将原本因求学而免除兵役的学生全部都征召入伍，而目的当是要将这些学生培育成驾驶员或是其他的士兵。事实上这些只经过三个月短暂训练的士兵们虽然驾驶著新型机体参战，最後却因无法有效发挥新机体的性能而白白地送命。

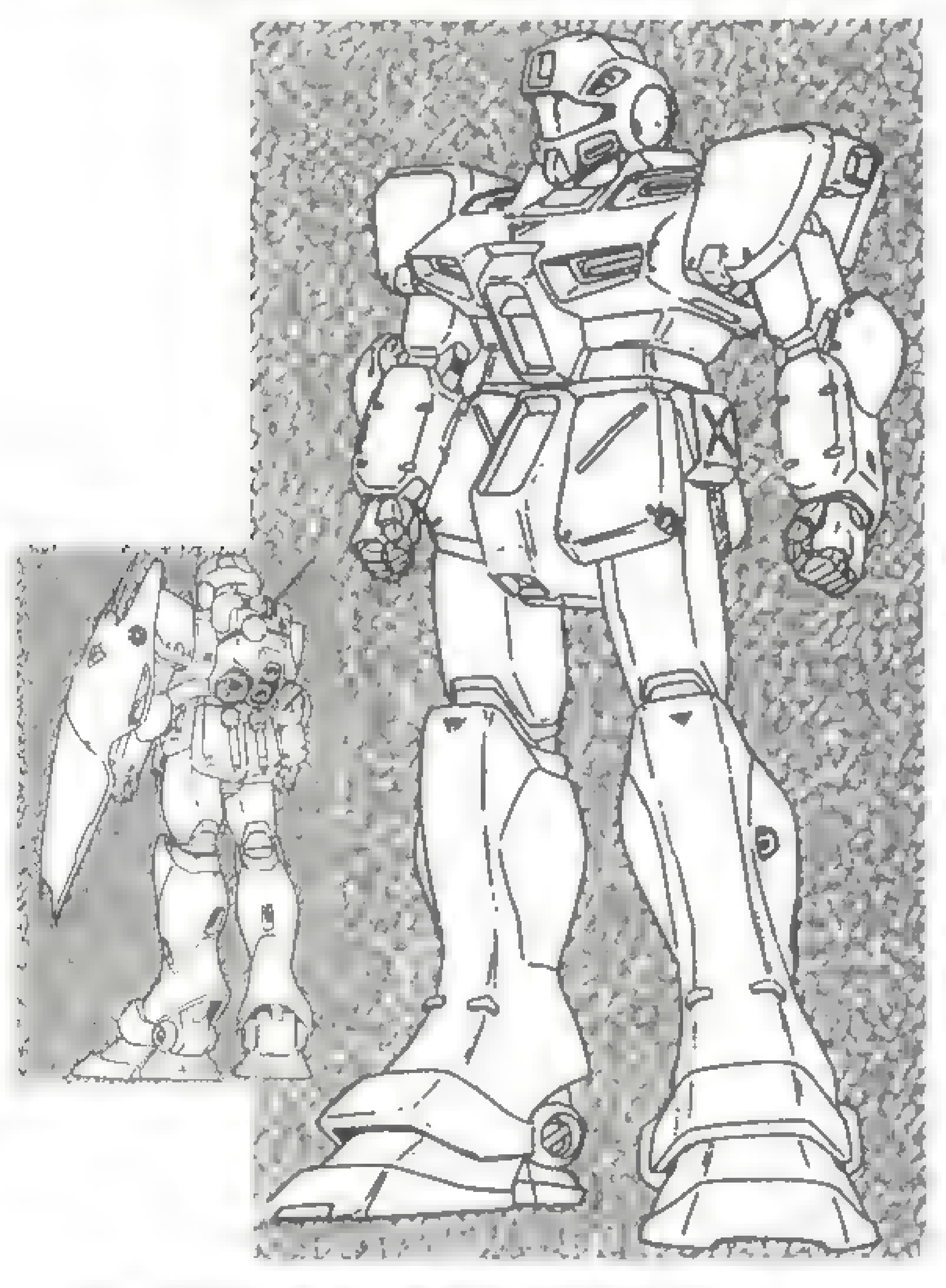
由於MS-06萨克、MS-09立克·多姆、MS-14杰路古古等进行修改的机种都是使用泛用量产机的操纵系统，所以在进行机种转换的时候显得容易了许多。而据说新型

RGM-79G 吉 姆

RGM-79G规格表

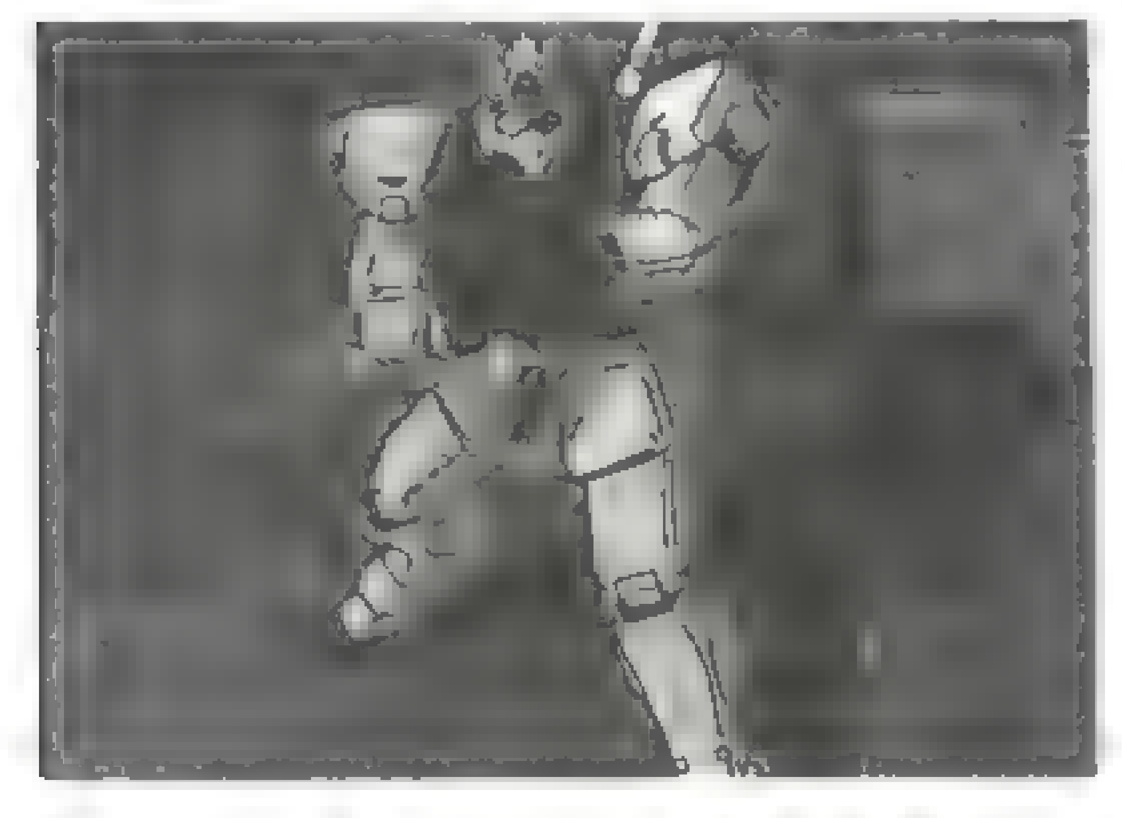
●高：18.0m ●重量：43.6t ●武装後重量：56.4t ●引擎出力：1390kw ●推力：26500kg×2、7000kg×2 ●APOGEE MOTOR数：10 ●感应器有效半径：6000m ●装甲材质：TITAN CERAMIC复合材质●武装：60mm巴尔干炮×2、机关枪、光束刀×2、盾

由於量产型RGM-79系列机体的泛用性极为优越，所以可以因应多样化的任务需求。这个机体虽然加装了殖民地战用的装备，但是性能却没有什麼明显的差别。不过，由於RGM -79系列机体原本就是在注重变化性的时期所开发出来的，所它与一般机的型态、外观、武装等都有所不同。



操纵系统可以由原本的机体性能有所提升。

另一方面在地球上的加利福尼亚基地也在进行MSM-03寇克和MSM-07兹寇克的修改工作。其实，与其说是修改倒不如说是重新设计。不过这和泛用量产机并没有什麼特殊的关连。



相对地连邦军在这个时期正在制造许多GM的衍生机种，但是这与吉翁军所制造的局地战用MS克不同，基本的设计几乎完全没有变更。

此时连邦军的MS中最值得一提的是MS-78-NT1，也就是新人类专用机1号。这部MS是以RX-78-2驾驶员阿姆罗·列的队长专用机为设定来进行开发的。由於将RX-78-3所使用的MAGNET COATING处理加以实用化，所以NT1与RX-78-2相比，运动性和适应性都大幅地提升。对於新人类能力极强的阿姆罗·列来说，只进行些许的改良是不够的，

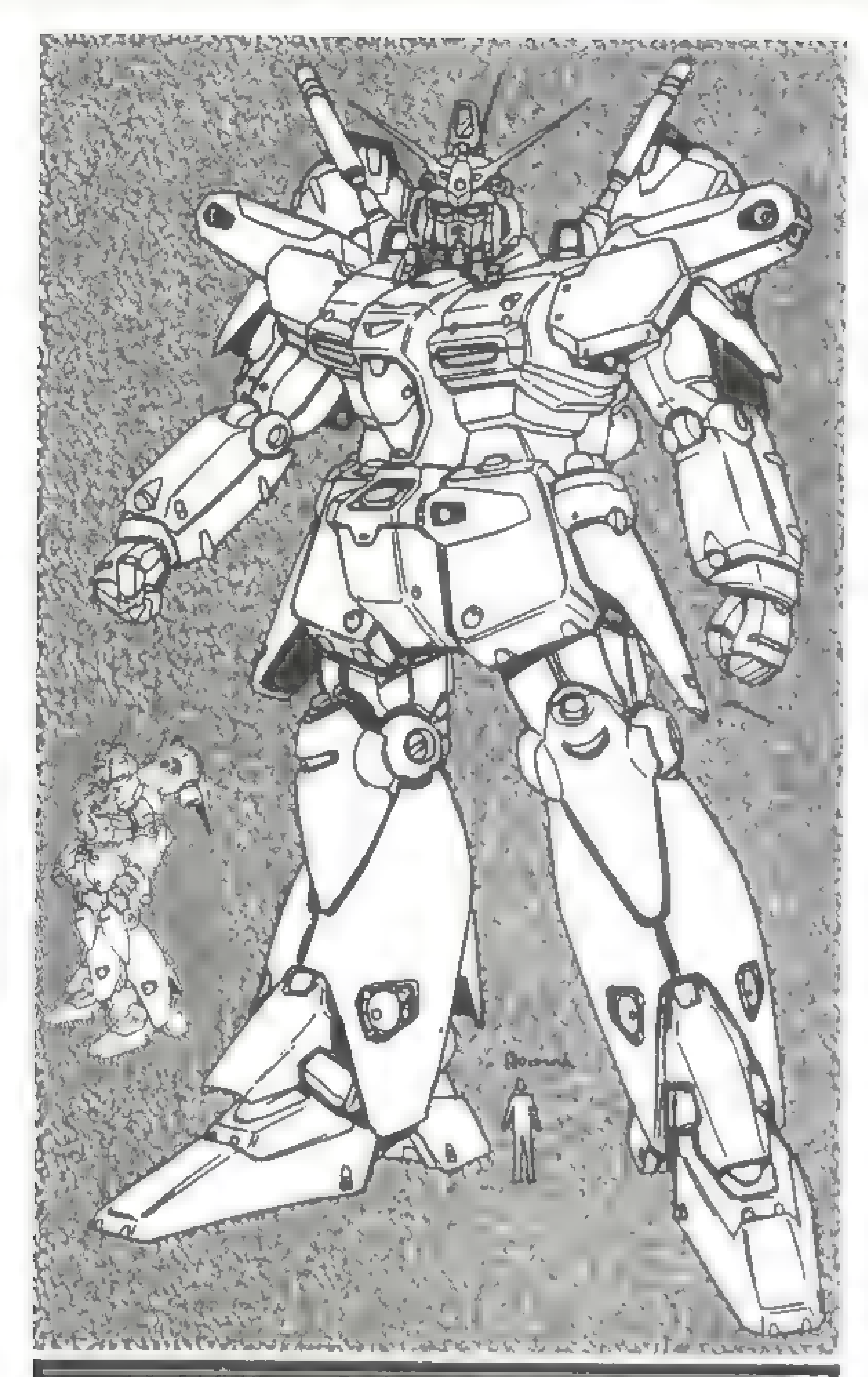


所以NT1当初才会以新人类专用机的设定来进行开发。不过这款NT专用机与吉翁军的NT专用MA不同，并没有搭载PSYCO-MU，而是利用MAGNET COATING、高性能电脑以及刚开发出来的全范围显示器等装置来提升机体的性能。就这个层面来看，虽然NT1并非突破传统的先驱机体，但它也可以算得上是MS进化为次世代机体之前的过渡机体。

U.C.0083年的MS

宇宙世纪0083年，一年战争後旧吉翁残党的反连邦活动终於趋於平静，而社会上的情势看起来也似乎安定了许多。而这个时候连邦军的MS开发也出现了一个转捩点，那就是战争的结束使得原本为吉翁进行MS开发的技术人员大多都投靠到连邦军阵营。而且，连邦军也能够利用战时所捕获的MS机体来进行研究。也就是说连邦军获得了吉翁军的MS技术。其中进展得最快的是将根据地设在地球的亚纳海姆·亚雷克托尼克斯公司（简称AE公司）。AE公司在直接接收之前负责制造吉翁军MS的吉欧尼克公司之後规模急速扩张，同时也雇用了吉欧尼克原有的员工。於是AE公司便取代了开发能力不足的连邦军MS开发部，负责连邦军所有MS的开发与制造工作。不过AE公司也仍然暗地里和吉翁方面有所往来，对吉翁供应MS机体也没有因此而停止。而AE公司也因此不断获得吉翁所提供的新技术。所以AE公司就这样不断地推出新型的MS，其独占市场的状态也越来越巩固。

这个时期连邦军的MS分别往两个不同的方向发展，一个是将量产型的GM系列机体的性能提高，并且不将GM当做廉价版的高达而是当做一个独立系列来制作；另一个方向也就是继续进行高达型态MS的开发。由於高达在一年战争中获得辉煌的战果，所以连邦军就选择继续开发高达的後继机。不过在战後虽然曾经有人提出种种的改良计划，但是具有决定性计划一直都没有



RX-78GP01-Fb 高达试作1号机（宇宙型）

RX-078GP01-Fb 规格表
●高/18.5m ●重量/43.2t ●武装後重量/74.0t ●180度姿势变换/0.8sec ●引擎出力/2045kW ●推力/45000kg ●主武装/60mm巴尔干炮×2、光束枪×1、光束刀×2、光束来福枪

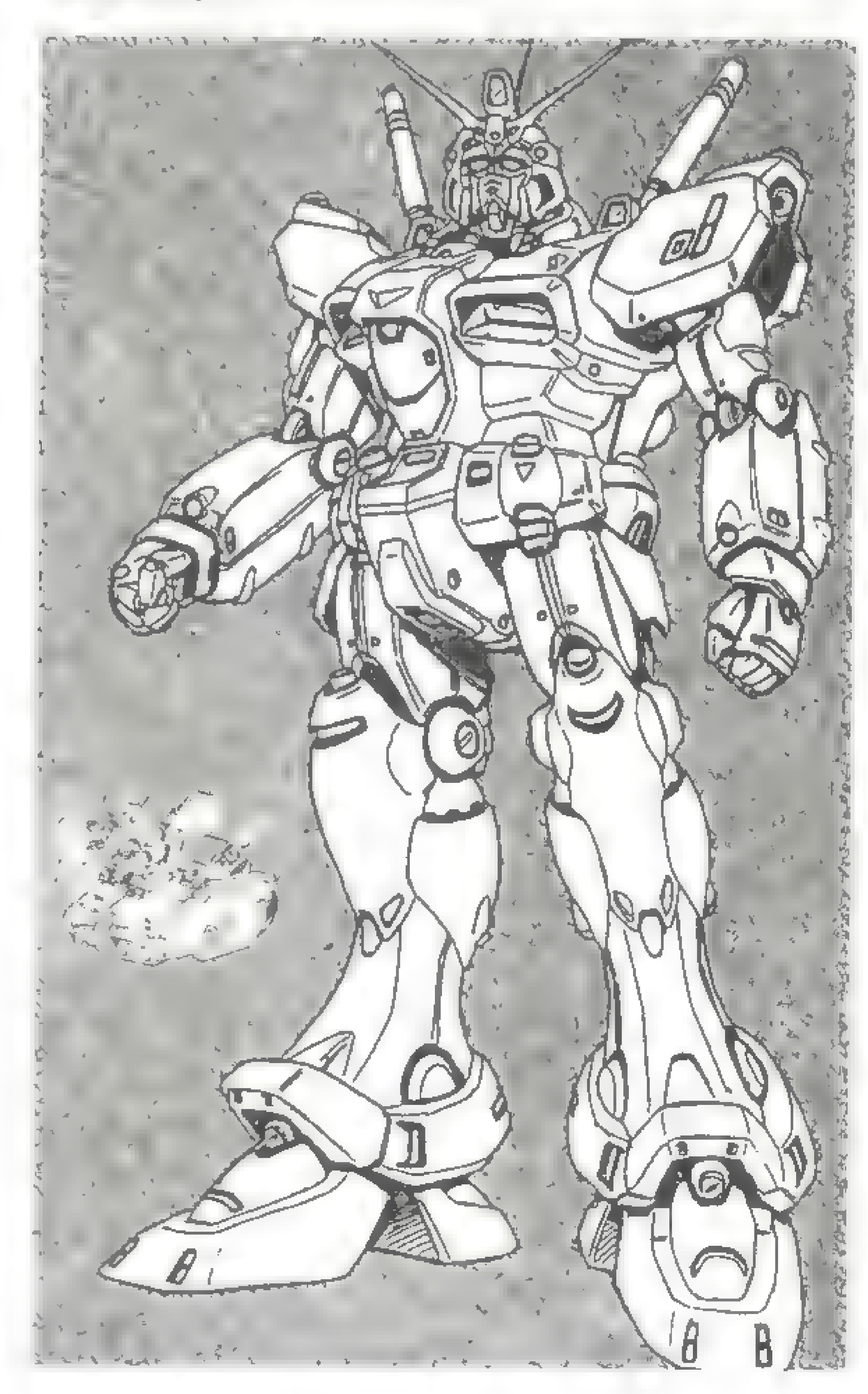
这是亚纳海姆在月面的基地在将高达改造成适合宇宙战机体而完成的高达试作1号机。由於这是在原本核心战斗机和机体各部份换装的过程中加入让机体在宇宙空间中行动的构想而开发出来的机体，所以外型并没有太大的变化。而由於在各部份加装了THRUSTER，所以机动性和运动性都有大幅地的提升。

出现。0083年，以AE公司为中心所提出的GP试作机正式进行开发。试作机1号是继承了高达的核心舱系统形态而设计的机体，并继承了RX-78的外型，具有极佳的运动性。而3号机则是在基本机体之外再外挂大型武装组件，并以扩大在宇宙空间的行动范围为著眼点而设计的机体。透过与外挂组件的结合，3号机便可获得MA级的火力与机动力。比较有问题的是2号机。这个机体的肩部装备了可发射核融合弹（其威力超过战略核子飞弹）的火箭炮，所以可以用来对限定区域进行压制。但是这却违反了南极条约中禁止使用核武的约定。虽然这在连邦军引起反对，但後来有人说既然交战对吉翁已经不存在这个条约也就等於是有名无实，所以2号机就在极机密的情形下进行开发。但是这个计划却被地球圈势力最大的吉翁残党德拉斯·夫利特所得知，并夺走了已经装备上核武的2号机。而德拉斯便以此为契机对连邦军宣战，发动“星屑作战”。於是在一年战争结束後的第三年地球圈又再度陷入战乱的状态。在这个时期，吉翁几乎没有开发任何的新型MS，而一年战争时期MS的改良机大多还在开发当中所以无法应用在实战之中。不过，吉翁残党在木星的据点阿克西斯却拥有独立制造MS的能力，所以阿克西斯也提供了一部份他们所自行开发出来的试作机给德拉斯使用。

RX-78GP01 高达试作1号

RX-78GP01 规格表
●高/18.0m ●重量/39.?t ●武装後重量/65.0t ●180度姿势变换/0.9sec ●引擎出力/1790kW ●推力/42000kg×2+2000kg×2 ●主武装/60mm巴尔干炮×2、光束枪×1、光束刀×2、光束来福枪

这是由以亚纳海姆·艾雷克托尼克为首的制造商所开发的泛用多目的高达型MS的试作机一号。这部机体采用了RX-78的概念，并以实现更接近人类动作为目标来重新设计机体的构造。还有，它的搭乘系统也采用了由新型核心战斗机所衍生出来的新核心舱系统。



U.C.0123年的MS

在宇宙世纪跨入了百年的时候，自0079年开始由以吉翁为骨干的强硬派SPACE NOID所策动的反连邦活动似乎也终於告一段落了。而在宇宙战争中所诞生并不断进化的机动兵器MS在此时也面临了极大的转变。0087年左右开始MS的发展就陷入让MS机体万能化的死胡同。要是这种具备了变形机能、超越战舰的强大火力、可在行星间来去的续航能力、可在大气层内飞行的能力、搭载PSYCO-MU兵器等能力的MS机体真的开发出来的话，那这将会是一部高度达50m的金属怪物。这样一来光是要进行MS的整备就必须要使用与战舰同等级的装备，於是MS的运用就变得极不可能了。所以连邦军上层干部便决定再一次以最初「能够以装备的更换来对应不同状况的人型机动兵器」的概念来开发MS。而因为由AE公司独占MS开发事业的情形与之前比起来更加地遭人非议，所以新MS的开发就交由海军战略研究所（S.N.R.I）来负责。而这个首先被冠上F（FORMULA）的90系列机体，靠著更换机体各部份的装置而延伸出26种不同型式的机体。而也由於重新进行机体构造设计的缘故，此系列机体的大小比之前MS平均尺寸（约18m）还要来的小（约15m）。连邦军後来便依功能、型式进行整理筛选决定制造战斗型（F91）和攻击型（F70）。但是後来在AE公司的强力介入下，新量产机的生产变成由AE和S.N.R.I共同负责。

而MS业界虽然发生了极大的变革，但相反地人类社会却呈现出停滞和颓废的景象。由反对势力的消失，使得连邦高层变得更为腐败，地球至上主义更为猖獗，对SPACE NOID的压迫也更加地严重。於是在这样的体制之下，反抗势力又再度出现。这个反抗势力便是主张宇宙贵族主义（人类应该要由被选出来的人来统治）的克罗斯庞·邦加德（简称C.V）。C.V拥有自宇宙世纪初期便开始发展的布荷·康杰伦企业，他为了实现具有政党性格的理想社会而确实地进行准备。而他早就认为将机动兵器大型化的用兵思想是不切实际，而将目标放在机动兵器的小型化上。而由於他本身就拥有大型企业，所以他在开发MS的时候，根本不用考虑经费的问题，这一点更可以说是他的优势。当连邦军还在针对杰钢机的改良进行审议的时候，C.V已经完成了小型MS试作机·迪薛。後来C.V便以这部机体为基础开发出适合各种不同状况各型MS。以引擎设置在机外的设定，将出力系统配置在机体各处，在维持高出力的情形上成功地将机体予以小型化。而设置在机体外的引擎後来更发展为SHELF NOZZLE、FIN NOZZLE等可动式推进器，使得机体的运动性更是大幅地提高。如此一来，成功地建立高素质军队的C.V便开始对连邦发动攻击，以绝对的优势占领了SIDE 4殖民地群，并且在SIDE 4宣布「宇宙先驱」正式建国。他後来更把来自月面基地的连邦援军击败，这也使得所有人都了解到C.V的强大。

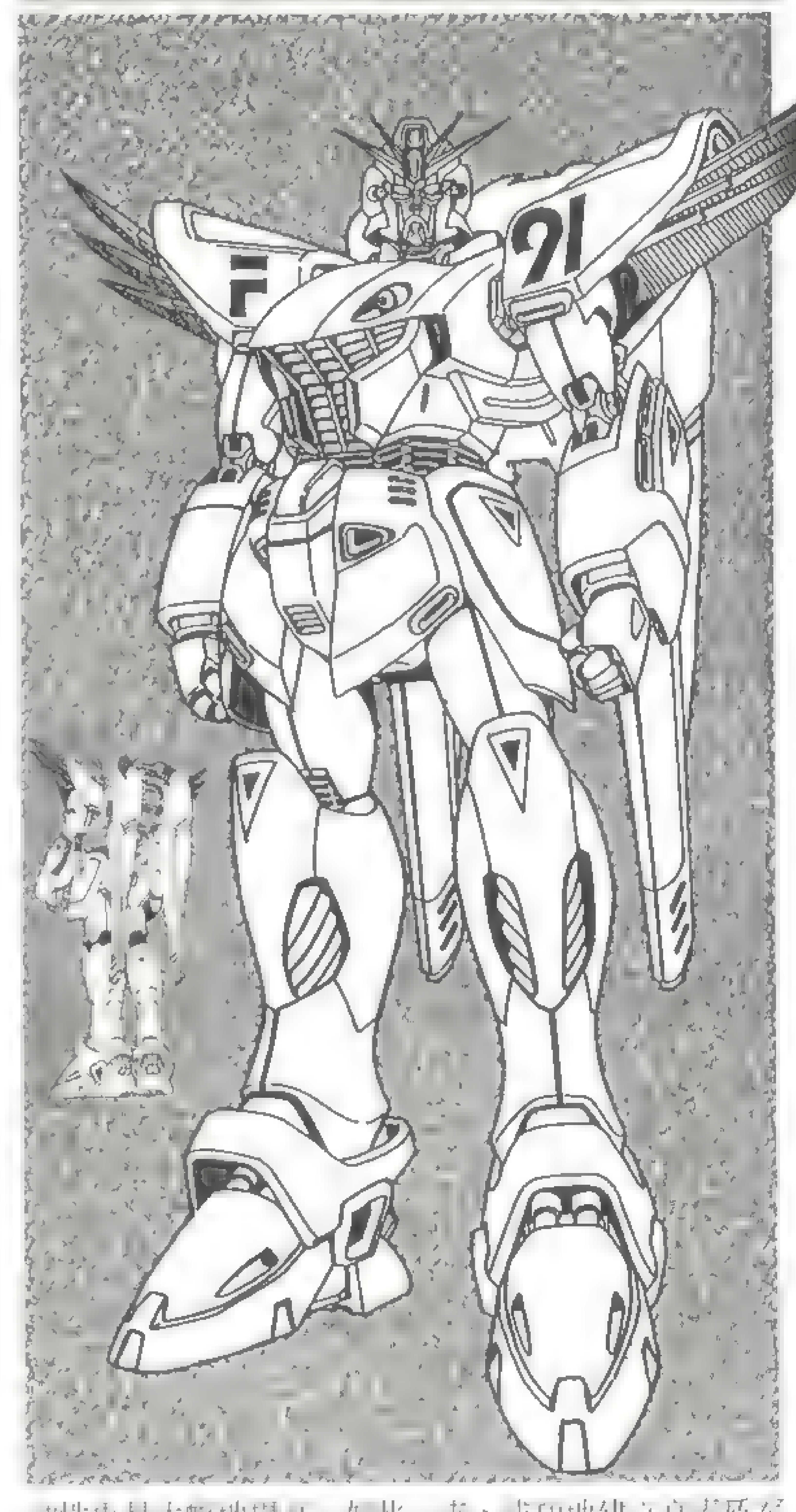
宇宙世纪0123年，动乱的时代再度揭幕。

F91 高达F91

F91 规格表

●高：15.2m ●重量：7.8t ●武装後重量：19.9t ●装甲材质：GUNDARIUM合金与CERAMIC复合材质 ●引擎出力：4250kw ●推力：15530kg×4、4380kg×6 ●APOGEE MOTOR数：51 ●武装：巴尔干炮×2、光束刀×2、贝斯巴炮×2、光盾、光束来福枪×2

依据在MS小型化计划中由S.N.R.I所开发出来的F90系列机体的资料为基础，并以「达到现时点MS机体性的极限」为目标而诞生的机体就是这部F91。这部由F90V所衍生出来的机体还搭载了新开发出来的BIO-COMPUTER，所以它所拥有的战斗能力超越了一般MS机体的能力范围。



U.C.0150年代的MS

宇宙世纪一五0年代的MS在经过一二0年代左右的变革之後，又再度面临新的转换期。这个时期的MS说是自F系列以来重新改革的机种并不为过。

在此时期中，由萨斯卡尔军·贝斯帕，及利加·米利迪亚所共同开发的MS，与过去曾生产过的MS可说是有连贯性的

首先，双方合作之初的首要任务就是开发能够解决MS诞生以来所遇到之各种难题的技术。而这个开发成果，也就是150年代MS的特徵。

在正常重力的情形下，MS的行动半径范围及行动时间多寡，是自MS诞生以来就经常面临到的问题。为了要能够在不会过度耗用燃料的情况下做远距离的移动，各式各样的提案被提出，但却在实验的时候一一消

LM312V04 胜利高达

LM312V04规格表

高：15.2m／重量：[illegible]6t／武装後重量：[illegible]t／装甲材质：GUNDARIUM合金SUPER SERAMIC复合材／引擎出力：4780kw／辅助推力：7390kg×6、4420kg×[illegible]／APOGEE MOTOR数：34／武装：巴尔干炮×[illegible]、光束刀×2[illegible]、光盾×2、光束来福枪×[illegible]／防护装置×[illegible]

这是由利加·米利迪亚所独自开发出的MS，其名称为「胜利高达」。此机体由核心战斗机、上部机体及下部机体等三个部位所构成，可以针对用途及战斗状况的不同任意变形。由於装备了米诺夫斯基飞行系统，所以飞行能力要比其他的MS都要优越。在利加·米利迪亚的欧洲秘密工厂进行量产。



LM314V21 V2高达

LM314V21 规格表

高：15.5m／重量：[illegible]t／武装後重量：[illegible]t／装甲材质：GUNDARIUM合金SUPER SERAMIC复合材／出力：7510kw／主推进机：米诺夫斯基驾驶系统2座／辅助推力：16700kg×2、4770kg×[illegible]／APOGEE MOTOR数：72／武装：巴尔干炮×2、光束刀×2[illegible]、光盾×2、具全方位发射器的光束来福枪×[illegible]、防护装置×[illegible]

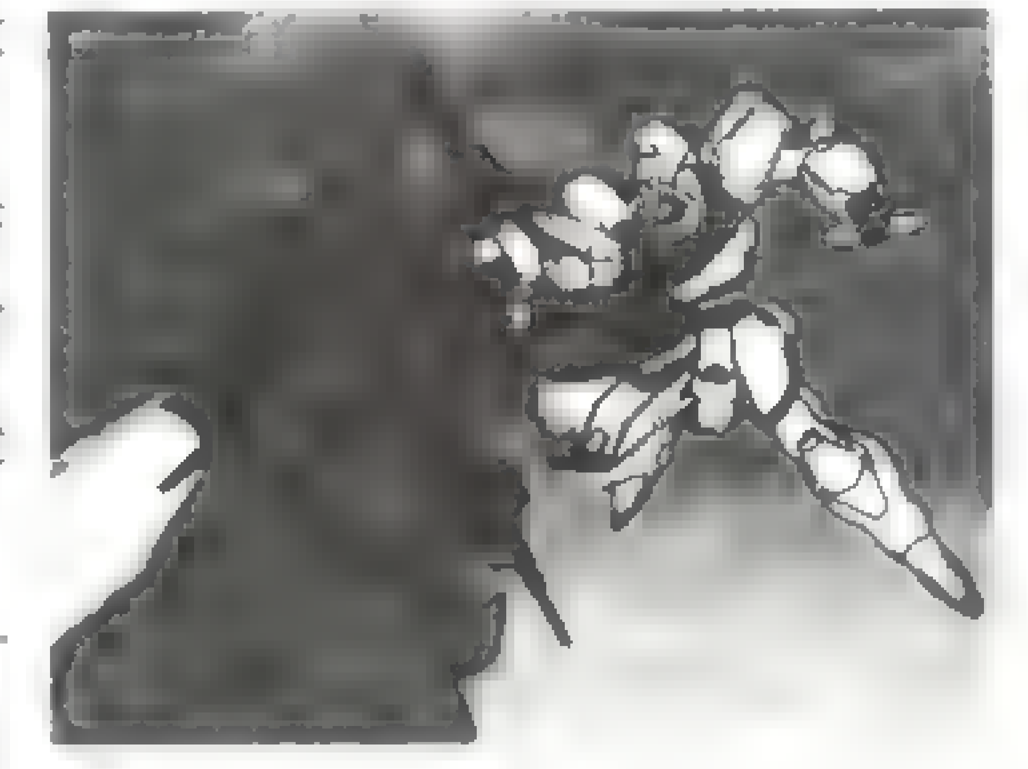
宣称是利加·米利迪亚之最新机种所开发的V2高达，到此可说是已经到了完成开发的阶段。这机种最大的特徵，就是首次在实战型的MS上搭载了米诺夫斯基驾驶系统



失。这样的情况又再度显露出，ＭＳ形态在空中出力的特性与攻击行动间的协调性问题。

可变形成飞行形态的ＭＳ（就战术方面来考量），也是一项为了结合两个要素所以想出来的一个对策。

不过，这个问题在贝斯帕开发出雷射旋翼、米诺夫斯基操控系统和合金推进器，以及利加·米利迪亚开发出米诺夫斯基飞行器、米诺夫斯基驾驶系统之後得到了解决。



由於利用了Formula计划中小型MS的高出力引擎，雷射光盾及超强力光束炮（ＶＳＢＲ）使研发出来，而这两种产物也成为日後发展雷射旋翼和米诺夫斯基驾驶系统的基础。

紧接著，由於不须使用ＳＦＳ（副飞行系统）的移动技术确立，使得MS的机能朝向多方面迅速发展，也因此ＭＳ终於可在正常重力下进行「空袭」。

还有，以往的ＭＳ所无法做到的「巡航飞行」和「输送本体的战斗能力」也都成功地实现了。所以这个时期的ＭＳ均具备了可装备任何武器的特徵。

U.C.中期的ＭＳ

在一年战争发动以前，得到吉翁军ＭＳ情报的连邦军首脑们，为了对抗敌方的军力，便开始进行「ＲＸ计划」。

所谓的ＲＸ计划，就是指为了对抗吉翁军新武力的兵器而进行的新武器开发以及谍报作战等各种计划。

由於这个计划的实行，使得公国军正式宣战时，连邦军可以使用以试作型ＭＳ为基础制造的ＧＭ与之对抗，并且在数个月後让连邦军制的ＭＳ投入实战。

就在此时，以开发正统高性能机和母舰为目标的「Ｖ作战」被提出，此提案实行的时候是以将当时为连邦军主力兵器的量产机更为高性能化为目标，并与具地域拓展特性的机体完全区隔开来。

由於以上的因素，在依开发据点进行规格修正的同时，为了维持生产性，各项目的修正也趋於一般化。

ＲＸ-79（Ｇ）高达（地上战装备）

ＲＸ-79规格表

高：18.0m，重量：52.8t，武装：100毫米机关炮、巴尔干炮、胸部多功能发射器、光束刀×2

这是配置在白色基地上的ＲＸ-78高达的陆战用先发量产型高达，是一种把空中战斗用装备完全卸下，并重新设计的机种。虽然不像吉姆那样地大量生产，不过却完全承继了ＲＸ-78高达的基本特性。机体背部装备了预备武器柜，可以携带大量陆战中常用的武器，是该机体的特徵之一。

但即使是这样，连邦军方面在奥迪萨作战以前，能够派上用场的ＭＳ部队还真是少之又少，只能够配置在白色基地部队、轨道防卫队，以及在公国军入侵地球作战中被占领地域的周边领域而已。

其中特别是在地上，ＭＳ部队总是优先配置在与敌方战力扩大有关的设施、矿脉以及担心敌军将会扩大支配领域的战线上。

实行地球侵攻作战的公国军，约占领了地球２／３的领土，并利用支配地域的设施来扩充战力，而其中更包含了超越ＭＳ战斗能力的新兵器。

统辖第08小队的哥吉玛大队，负责防卫西南太平洋到印度洋之间的区域，由於这个区域的地下资源非常丰富，自古以来就是发展工商业的据点以及战略上的要冲。对连邦军来说，这个区域与北美洲大陆的加州基地一样重要，是一大军事据点。

RX-78高达是完全按照ＲＸ计划时提出的草案所完成的万能型试作机，由於花费相当高，故不适合大量生产。RX-79高达又别称「陆战型高达」，算是第一批量产机，与RGM-79一样适合大量生产，其完全没有用78型的开发模式



諏訪道彦

让我们来听听此人怎麼说吧！

此人不论是电视动画或是剧场版动画、甚至也制作过一般性的电视节目。他除了在参与动画制作小组制作动画外，也曾在电视的节目制作小组中工作过。这次登场所要介绍的人物就是读卖电视台的执行制作人诹访道彦。他曾经执导过「CITY HUNTER」、「名侦探柯南」等动画作品，由於执意於动画制作成员水准的维持，所以在制作动画时，几乎由同样的制作小组来制作，是个致力於做出好作品的名制作人。　　采访：小黑佑一郎

———以前应该跟您说过今天前来采访的原因、以及采访的大致内容了？

诹访　是的，没错。

———以前有一个叫「动画不是一天就造成的！」的特别节目，曾经采访了诹访先生所住的地方，以及一天当中的工作与生活（注1）。在诹访先生房间的墙壁上到处都贴满了漫画家们亲笔签名的漫画，连现在所拿的公事包上也是画满著漫画家们的签名与插图。所以今天亲自看到本人这麼快乐的从事自己的工作，让我联想到你的作品一定也都是非常快乐、搞笑取向的作品吧。

诹访　谢谢你的恭维！！（笑）

———那一个特别节目也有介绍到你的嗜好吗？

诹访　嗯！我的公事包并不是故意要做成这样的。基本上，也是因为自己是漫画迷的关系。我非常喜欢的看漫画，所以希望能够一直看下去。在我家中光是单行本的漫画就有四千多本。而这样是支持我一直可以在自己工作岗位上工作下去的原因。

———喜欢看漫画是从小就开始的吗？

诹访　嗯！大概是从小学的时候就迷上爱看漫画的习惯。在那时候有一种叫「少年」的漫画杂志，曾经连载「原子小金刚」呢！！在那个时候连载的「ストップ！にいちゃん」是我最喜欢看的连载漫画之一，曾经受到它的影响最大了（注2）。在当时几乎变成只要是有关漫画以外的书全都不想读了。因为漫画传达给予我们的感觉就是那麼亲近、那麼亲切的东西。我到现在还很清楚的记得，拿著破破烂烂的漫画「少年magazine」、「少年sunday」，还把它当宝一样的在看。也许是当初爱看漫画，才帮助我走上这方面工作的原因吧！

———当毕业踏出学校，要进到社会工作的时候，有没有想到要去当画漫画的漫画家呢？

诹访　没有，当初只是想要进到一般出版社工作而已

———喔！原来是这样的！

诹访　由於我大学读的是理科方面的课程，所以我从来就不担心未来找工作的问题。一直到快毕业的时候，才发现如果要找到好的工作、好的公司就必须要事先到各个公司去探路，先去面试一下才行，但是我却一直在自己的研究室中鬼混，什麼事也没有去做。虽然经过教授们的推荐也可以让我进到一些公司中工作，但是我总是认为就业找工作这件事，还是靠自己来找自己喜欢的工作比较好一点。但说真的，那时候才开始计画去找自己想要的工作真的是太迟了一点。於是我好抱著孤注一掷的心态到电视台去面试，反正也不会有更坏的事情会发生了。但我却没想到面试的情况非常的好，就这样子的进入电视台来工作了。

———初次进入电视台的第一项工作是甚麼？

诹访　这也许可以说是我事业的起跑点，我当时是在做一个名为「11PM」的节目，但没想到一做就这样持续做了2年半的时间（注3）。

———你当时是做助理导演（assistant director）吗？

诹访　我也不太清楚是不是助理导演（assistant director）的职位，但的确是在做那方面的工作，就这样子做了一年多的时间。在电视台的最後半年当中就真正的是在做导演（director）的工作，虽然做著与动画无关的电视节目「11PM」，但当时只要有东西作出来还是觉得相当的高兴，高兴的是自己终於找到合乎自己兴趣的工作了。当时真的是非常非常的高兴。

———当时你只有在做「11PM」的电视节目吗？

诹访　嗯，我当时也有在负责「飞人大竞技」与「有线放送大奖」两个节目，这些都是我在读卖电视台所做的非动画性的节目。

———对於只要是有关於动画的事情，你是怎麼想的？

诹访　动画吗？好突然的话题呀！！当我在进公司面试的时候，我很清楚的记得曾经说过「我的兴趣是看漫画」这句话。并且在入社面试时，大声向面试官主张我对漫画的观点。不论是诗与俳句、小说或杂文，不是都有其各自专属的艺术领域吗？所以每一个人站在各自的领域去批评别人所从事的事情是不对的，而漫画也跟上面所说是一样的，也是一种艺术的表现，可以说是与上面同处在同一定位点的东西。把漫画放在这定位点下面就有点不太合适，放的太高又有点不太对，所以应该是处於平等的地位才是。总之，我的意思是应该把漫画与其它的文学艺术拿来同等的来看待，随便的批评不是自己领域的东西是会让人笑话的。

———最初的相关作品是「ロボタン」吗？

诹访　当时并非一开始就马上做动画的东西，只是在做采购制作而已。不用实际碰到动画的制作，但只要是相关於作品当中大大小小的事，都要为他们排好各自完成的时间与计划表。要保持作品在播放的时间之前一定完成出来，不能让电视台有开天窗的危险，我大概就是做像这样的工作。

———哦！好像是做交货管理的样子喔！

诹访　不论这个工作到底是不是很重要的工作，但是参加「ロボタン」的制作真的是非常的高兴，也非常的有趣。之後又参加了「ポスコアドベンチャー」动画的制作，这也是非常有趣的工作。在参与这些动画的制作中遇到很多各式各样的人之後，心中出现了「自己想做的事到底是什麼」的感觉。

——在参与「ロボタン」制作的时候，诹访先生的年龄大概是20多岁吧？

诹访　没错！一直到我26岁时我才当上总执行制作（总监），但在那时後并不只是挂著总执行制作这个名称而已。因为终於要靠自己做出第一个作品出来给电视台，所以自己背负成功或失败就靠著这部作品来决定了，所以当时真的是非常的幸运，也是非常重要的时刻。在这时候自己到底要做甚麼作品出来，也慢慢的出现了雏型，於是我就向上面的人说我要做「城市猎人」（CITY HUNTER）系列。

——原来最初说要把「城市猎人」（CITY HUNTER）动画化的人，就是诹访先生啊！？

诹访　我想大概也应该就是我吧！但当时除了「城市猎人」（CITY HUNTER）以外，也曾经有相当多的企划案在考虑著。虽然说有相当多的企划在考虑著，但当时自己真的不知道要做甚麼才好。例如：有一个杂志上面连载一个相当有趣的漫画，我们马上就到那出版社去询问说「这部漫画相当的有趣，要不要让我们来帮你把它做成动画？」我们电视台每礼拜一晚间7点开始都会有专属的动画时间，「这段时间让我们来播放这部动画好吗？」这样的轻声下气的跟他们说。但是实际上电视公司连决定的时间都还没订出来，也就是说甚至到底会不会让我们播都还不知道，而我们却这样的跟他们讲。现在回想起来，背脊就有点凉凉的感觉，真是危险的举动啊！另外，在当时市场的调查当中，我们发现「城市猎人」（CITY HUNTER）的企划案所得到的评价是最好的，所以就想要把希望全部押在「城市猎人」（CITY HUNTER）上面了。但当时日本电视台的堀越（彻）先生却跟我说「版本是有，但是要做到电视上来播，有点不行喔！」（注4）。

———堀越先生从以前就跟你认识了吗？

诹访　不，不认识。在以前想做动画企划时，每天就一直很想与很多的人见面交流一下意见，而当时就很想与堀越先生见一面了。接触到堀越先生也只是片面而已，他当时还不太认识我。

———当时堀越先生这样说的时候，你是怎麼想的？

诹访　但当时堀越先生又接著跟我说「还是可以试看看啦！」。於是又替我介绍了「城市猎人」（CITY HUNTER）连载杂志「JUMP」的编辑给我认识。虽然当时又有许多大大小小的插曲，但最後「城市猎人」（CITY HUNTER）还是让我们做，且放映预定日期是在1987年4月开

摄影／马场京子　设计协助／O-FIVE REMIX

始播出。但当时真正获得让我们能够动画化「城市猎人」(CITY HUNTER)的准许却是在1987年初的时候，所以只有3个月的时间让我们完成！

———好厉害的时间计划喔！

诹访 虽然在当时前一年夏天我就已经开始准备资料了，但那时间SUNRISE却连续给我们一部与二部的脚本，所以动画的准备与制作至少要6个月才能做成。但我们当时却只有3个月多的时间，这样子到4月份以前要完成全部的动话真的是极不可能的事。对了！在1月3日的时候我偶然的在吉祥寺附近的书店遇到「JUMP」的副编集长以及「城市猎人」(CITY HUNTER)的担任编辑。

————一月初的时候？

诹访 在1月3日的时候。我想在平常的时候也应该不容易碰到他们吧！但我当时在家中没有事情可做，也没有决定想到要去吉祥寺住几天，今天回想起来我到底为了甚麼原因去吉祥寺，我现在也搞不清楚。我在那边和他们[illegible]就是两个小时左右，之後我又再一次的详细的介绍我自己给他们认识。他们却对我说「请全力以赴，如果一旦尝试了下去，就一定要做到最好」这麽客套的话。所以到现在我都一直认为也许是堀越先生在背後帮助著我，不论是在做「城市猎人」(CITY HUNTER)与「古灵精怪★橙路」的时候，都是一样有他在帮助著我，所以我很感谢他（注5）

——原来是这样子。

诹访 在「古灵精怪★橙路」先行决定动画化放映後，这样的消息使集英社的全体上下都很高兴有此期望的结果。但当时我并没有考虑到这麽的多，只是专注在动画「城市猎人」(CITY HUNTER)动画化的制作上面。到最後只专注在此作品上面，一直在想到底要怎样做才能获得最有趣、最好、最完美的影像出来。在那时候全力赶工的情况真的是很有趣、很快乐。在SUNRISE的植田（益朗）先生（注6）的协助下，两人终於在87年4月6日把动画给赶了出来

———「城市猎人」(CITY HUNTER)在制作的时候有没有比较重要的事情发生？

诹访 应该说是相当的顺利吧！我自己心中所想要的概念全部都已经投注到里面了。例如说：结尾的动画片尾曲「子供たちのソノハイカ式」(注7)，以及动画中的所配的各个曲目，从序曲一直到各个插曲，到片尾曲，我都认为相当的不错！

——由於是初次做动画的缘故，有没有考虑过要做甚麼型态的动画？

诹访 其实对於自己要做甚麼类型的作品，这个问题我也曾经很详细的考虑过。例如我现在正在全力做的「名侦探柯南」，其实是从植田先生的突发奇想而来的，当时他是跟我说了「看起来好像很有趣的样子，要不要来试试看！」。但那时後真的是没有时间与金钱来让我们做这个企划，但就节目本身而言，试著做看看也许会比较好。而在「城市猎人」(CITY HUNTER)的部份，现在我所想到的剧情是，美女委托人来委托「城市猎人」替她调查。然而在獠色色的轻浮语气中，轻易的解决委托的任务，之後这个委托的女性为了要感谢「城市猎人」獠的帮助，於是愿意等到自己毕业後再与獠相会。另外一部的剧情也是蛮有趣的，是有关於父亲的固执的剧情，我认为拿来做剧本其实也是蛮不错、蛮有趣故事的。

——有一首叫「席拉」的歌曲吗？

诹访 FENCE OF DEFENCE。

在当时我还在想这首歌「席拉」到底是甚麽意思呢，但在途中惠香会以席拉的身份说话，这时我才恍然大悟，原来所谓的席拉其实所指的就是惠香呀，我才终於了解。（注8）

诹访 先不管当时为甚麽要把这曲子命名为「席拉」。当时参与制作的原作者也好、我们也好、音乐制作小组也好。他们当时在参与此制作时都有自己带曲子来。所以并非是说「试试看使用此首歌曲」，或「请使用这首曲子」的关系。只要是任何的作品都应该是不可缺配乐与歌曲嘛。但是没经过详细的讨论就随便的丢歌曲，这样是不可以的。歌曲要怎麽去作都可以，但是没有经过大家一起的沟通是作不出好的音乐的。因为只要是一开始就没有做好沟通而只有自己就去作音乐，最後再来配合是不可能做得很好的。也由於当时的音乐制作执行总监相当的优秀，我们很快的就找到共识与自己想要的东西。像这种作品，与这样的人进行合作的关系，基本上是会想要做多一点的曲子让我们可以从中来挑选，也会有多一点好的选择。在我们的选择完毕後，接著就是要进行歌词的相关部份再进行一次细部的沟通。之後的条件才是去决定到底要选那一个声优或歌者来唱这首歌

———连歌词的作者也是要这样的进行沟通讨论吗？

诹访 如果可以的话，我是很想拜访这些作词作曲的人，互相认识一下。

———「城市猎人」(CITY HUNTER)系列真的是相当长的一部作品呀？

诹访 没错！但今後我有想要再替它出新作的打算。次回的作品是将会是第146话以後的事情，146吨的铁锤即将要登场罗！

——（笑）那就是你们对漫画第几回数的昵称是吗？

诹访 「城市猎人」在「CITY HUNTER'91」之後，漫画就在第140磅结束了。所以从那那开始，我就开始使用这样的昵称了。（注9）

———原来是这样呀！

诹访 在大家的协力与构想下，我们有考虑到让惠香的哥哥（槙村）复活的一话（注10）。在(OVA)原创动画中也有考虑到，在画原创动画的进度当中就可以很清楚的了解。

「城市猎人」(CITY HUNTER)在制作的过程中[illegible]发生了很多的事情



SUNRISE每年都会[illegible]SKILL的成员大会，我就是[illegible]在制作「城市猎人」的关系，[illegible]去参加此次会议。但是除了工作外，其实还是到处去玩了一下，到处去逛了一逛，还跑去赛马场小赌了一下。当时真觉得，这个会议真的是很不错呢，真幸运能够参加在那次的期间，我也遇到「城市猎人」的原作者北条司先生，我也跟他谈了一下我们这小组正在制作的情况之类的情形。他也夸奖我们真是一个相当不错的制作小组

说到最想做的动画类型嘛，我认为「鲁邦三世」这样的作品，它有它自己「鲁邦风格」，所以我也认为「城市猎人」(CITY HUNTER)要做出来也应该有其自己的独特风格才[illegible]做「城市猎人」(CITY HUNTER)，而了

——我想请问一下你在做完「城市猎人」(CITY HUNTER)之後的[illegible]些工作情形。在之後的作品当中，你是做动画[illegible]？还是有在做其它的工作呢？

诹访 就算是当上了动画制作总监，光只一个人也是没有办法做出全部的东西出来的，[illegible]人的帮助，共同合作才能真正的做出作品来。而其中所扮演企划人的角色（职务）也单单只是个名称而已，并不一定就限制於只有做[illegible]的事情而已

我也曾经担任过许多动画作品的企划[illegible]、例如「CITY HUNTER」「YAWARA（柔道英雌）」「ガンバリスト！駿（奥运萌手）」与「名侦探柯南」。在[illegible]片结尾播放制作成员的时候，[illegible]的部份就只有我一个人的名字出现，感觉自己的真很伟大!! 在动画开场的时候也会播一次我的名字，所以有两次耶，真的是很不错。

——那麽有关於其他的作品呢？

诹访 以後的动画[illegible]也是[illegible]这样趋[illegible]，首先是参加企划成员们的讨论，听听大家的意见，之後我才会把自己所想的企划给提出来，共同把[illegible]的意见[illegible]起来[illegible]有著大家们的意见，也有我自己的意见。所以说真的，这些作品中全部都流著我们的鲜血是绝对错不了的，我们投注相当多的心力在上面。

——不论是「城市猎人」(CITY HUNTER)或「YAWARA（柔道英雌）」「ガンバリスト！駿」都是这样的吗？

诹访 长时间的企划与考虑是常常有的。但像「ガンバリスト！駿」这部动画并不是瞄准所想出来的企划，只是当时的日本在美国亚特大奥运的时候，体操的成绩部分相当不好，所以就……。

——哦！原来是奥运的体操成绩原因的驱使下

● 诹访道彦 个人档案

[illegible]年4月14日[illegible]学工学部毕业後就进入日本读卖[illegible]作。并且初次担任深夜电视节目「[illegible]」[illegible]动画「ロボタン」的制作，并担任[illegible]画执行制作的身份为「CITY HUNTER」[illegible]雄)」「名侦探柯南」、「金田一少年之事件簿」[illegible]附件[illegible]上的插图就是他曾[illegible]制作中的动画。他就[illegible]作者为他在公事[illegible]一幕。而他现[illegible]

诹访　所以我们因为这样的关系就想要做一个类似这样企划出来。
———原来是这样的原因，那麼也就是延续「YAWARA（柔道英雌）」同样类型动画的模式呢！
诹访　嗯！所以当时真的很想要马上到雪梨（シドニー）去。算了，那也并非全是他们的错。而当时的收视率是百分之11的收视率，算起来也是不错的。所以现在黄金时段的节目就一定要超过当时的收视率才行，这就是现在我唯一所期望。
　　现在回想有关於企划的事情，所有的企划都要花相当多的时间来孕育而成。我在「名侦探柯南」漫画连载开始10话之时，我就已经开始考虑要不要把它做成动画的构想了。於是在家中闲晃的的时候，我就想要替它作一个企划案，我每天都三番两次的一直在考虑著这件事情。所以光是从制作「名侦探柯南」的企划案，从考虑到完成，我足足花了几乎半年的时间。而当要进入到开始实际制作动画之前，又花了7个月的时间在准备各项的工程上。
———「名侦探柯南」动画的结构是到影片播出後的途中才决定完成的吧！
诹访　没错，就是这样子的。当时我们对於这件事考虑了相当的久。从动画一开始故事内容的那一话当中，我们仅仅只有把画面放进去而已。从动画的开头开始，就一直保持这样的形式，而之间有加入一些音乐的陪衬。最近的动画部份在表示图的时候也会加入故事内容的解说，这一部分我们请到高山　小姐来做幕後背景故事的解说。
———真的是蛮辛苦的呢！
诹访　「你真的是太辛苦了」，在工作的现场，几乎每一位工作的人员都这样跟我说（笑）。这的确不是简单的工作。每位工作的人员都认为这型态的表现方式真的不错，都认为是应该值得去试、去做的。但光只是说想做，而不来实际帮助我做，光说这[illegible]的[illegible]要「这样」做[illegible]怎麼样？」，在大家一起讨论[illegible]一起[illegible]意，才能出现好的点子，由於我这麼的说，大家才终於来帮我。
　　片头片尾的各种预告画面，我想这是「名侦探柯南」所表现较好的一项特点之一。就像在TV动画系列当中一样，在动画结尾时，也都会出现下一回的剧情提示预告（注12），都会有像「下次的事件是甚麼甚麼的」这样的提示下一回故事内容的预告出现。但是要做这样[illegible]，我是绝对不大想做的，很署[illegible]人，[illegible]麼预告下礼拜还没有完全出来的动画呢！
———[illegible]录预告的时後，是不是当时下一回的动画内容都还在制作当中？
诹访　通常来说，只要是按著时间计划表在出片的话，都是还没有制作出来却要为它录预告了。这种事情真是让我们很困扰。这种事又不得不做，想把它做好却不知道如何去下手。这种制作录预告的事情真[illegible]想不到怎会跟制作动画扯在一起，应该跟我们制作的人员是没有任何关系吧！
———那麼最後预告这件事转变成怎麼样了？
诹访　到最後就不做预告，转而就变成提示了。只有在结尾时像是在说相声一样提示下一回。
———对我来说真是相当大的一个冲击啊！听到你这样说！
诹访　动画片头的提示也是这样的制作方式。能够这样子的[illegible]到动画制作，真的是我梦中所一直想要的方式。不论是每回的开[illegible]结尾部份的内容预告，都是我在写的喔！虽然写这此的台本并不算是多麼伟大的工作，但我真的很喜欢担任这个写预告剧本的工作
片头的内容预告也会跟换主题曲时跟著重新的写过，所以也会跟著主题曲改变的时候而改变。譬如说：在最初的主题曲时写的是「我叫江户川柯南，原本是高中学生工藤新一，由於喝下了神秘的药，於是身体就莫名的缩小了，但是我的头脑却还保持著侦探般的心思。」而现在TWO-MIX的新曲出来时，我就打算加一些新的名词解释之类的说法。
———以前在片头的内容预告当中有著一句「能够跟你在一起真的是太好了！」这样的对白，请问这句话所代表的意义是甚麼呢　？
诹访　那时候的曲子是由ZARD所作的「回转的命运轮盘」，那首歌的歌词内容有讨论到命运到底是怎样的东西，另一方面也是因为ZARD曾看过「名侦探柯南」的内容，所以就写了这首歌给我们。这首歌讨论到[illegible]命运[illegible]的轮轴[illegible]变成柯南的工藤新一，与小兰的共同命运又到底应该如何的走下去呢？
———哦！原来「能够跟你在一起真的是太好了！」这句话其实是柯南的心里所想要说的话啊！
诹访　应该说都是柯南、小兰两个人心中所想说的。
———嗯！原来是这样子的！
诹访　柯南其实是很想以新一的身分出现与小兰一起生活，但现实却是以柯南的身份并且牵扯到一些相当危险的事件。虽然不能说出自己的身份，但他的内心的感情却是有这麼强烈想说出来的心情。
———原来有这样的涵意啊！原本是要向观众宣传这句话「能够跟你在…」的涵意啊！不知道的人还真的听不出来。
诹访　不管观众到底知不知道，我只是想要宣传出这样的暗示就够了。
———在配音的部份，为甚麼总是都高山小姐与高木先生的［配合］组合比较多呢？
诹访　在配[illegible]的时候，只要高木先生有空，就一定会找他来配，没有其他的候补人选了。而下一组的柯南配音预备组不是没有，而只在高木先生没空的时候才会有下一个决定的选择。我们会找（山崎）和佳奈小姐来与高山（みなみ）小姐的配音。只要柯南与小兰的配音听起来清爽、有[illegible]应该相当的不错了
———抱歉！再请教一个有关高木先生问题。高木先生也有配另外一个叫高木刑警的声音，但为甚麼要取这高木的名字呢？（注13）
诹访　在原本的剧情中由於他担任刑警且相当的努力在办案，所以大家都认为高木刑警这个角色应该让他继续的出现在动画当中。所以连现在的漫画原作者青山（刚昌）先生也都继续让他出现在漫画当中。常常拿著有趣的笔记簿在记录著事情，并且有著一付非要找出一些蛛丝马迹线索才可以的贪欲面容。
———在与动画监督こだま（兼嗣）先生与神谷（明）先生合作的时候，由於是[illegible]的关系，合作起来一定相当的愉快吧！（注14）
诹访　嗯！在做「城市猎人」（CITY　HUNTER）的时候，就是因为这样的关系，所以才能有这样好的动画结果出来。
———你们好像是同一团队的感觉喔！
诹访　没错！我跟こだま（兼嗣）先生在做「城市猎人」（CITY　HUNTER）的时候就一直混在一起了，所以我知道到他的兴趣是喜欢看推理小说。当我要做「名侦探柯南」的时候，为了要选动画监督於是执行制作吉冈（昌仁）先生来找我讨论到底要找谁来当监督（注15），我当时就告诉他说こだま（兼嗣）先生你认为怎麼样，要不要找他谈一谈？我认为こだま（兼嗣）先生对於这类的剧本的监导方面是非常的有才华。这一点我是相当的清楚的，因为没有人比他更得意於监导推理小说的故事。所以吉冈（昌仁）先生就试著打电话给こだま（兼嗣）先生看看。之後，こだま（兼嗣）先生就是因为这样的原因来这边帮忙我们制作了。
———原来是这样！
诹访　也应该算是一种缘份吧，因为要到去像神谷（明）先生这麼厉害的声优应该很少见吧。他可以为獠配出美男子般、还有丑角般的声音来，真是了不起啊！而在「名侦探柯南」当中他也扮演毛利小五郎的声音。小五郎是小兰的父亲，也是一位侦探，但是所有的事件都不是他所解开的。而其中所要用到的两种声音变换，我想也就只有他才能做得到。
———在动画中小五郎的演出比漫画中的感觉似乎更让人感觉到激赏。
诹访　那是因为加入了配音的关系吧，使漫画中的角色活了起来。我也认为这是相当不错的一点。在「城市猎人」（CITY　HUNTER）放映开始的时候，相信像獠丑角般的声音变化应该给大家有相当大的印象吧。他丑角般的声音不是故意做出来的，但很明显的就是与众不同，却又很自然，很明显的与其他角色区别开来。我想獠丑角般的声音，应该就是神谷明的拿手招牌，也只有他才能做到。而在「名侦探柯南」当中，他只要配过约五回剧中的角色毛利小五郎的声音，之後就算是没有出现在画面上，只要看这剧本就可以很正确的发出小五郎那时候该表现出来的声音。所以这样厉害的人，今後在工作上面一定要更借重他的能力才行。
———「名侦探柯南」与「金田一少年事件簿」的差别在那里，可否依你自己的本身意见来说明一下？
诹访　如果说要好好的做分别的话，那我就来先说「柯南」这部作品吧！由於本作带著工藤新一由於某种原因会身体变小的这种现实中不可能设定，再加上柯南又拥有能够改变声音的变声机的东西以及其他高科技的一些工具，而这种设定却又是有点不真实又带著有点真实的感觉。
　　而在「金田一」当中的设定，虽然金田一也是的像工藤新一是高中学生，但是其中内容、风格实在是相差太大了。他们的故事设定界限实在是完全不相同的。所以其内容与碰到的各事件当然也就是不一样的。所以「金田一」就是「金田一」有其独特的风格，我也很高兴能够做这样风格的动画。但是你问我「柯南」与「金田一」之间，那一个比较喜欢呢？到底是要选那个呢？考虑的结果我还是会选「柯南」的。
———原来你早就已经心有所选了啊……？
诹访　由於我是先开始替「柯南」制作动画的，而且早在动画开始制作之前的1年3个月以前我就开始准备企划「柯南」的制作，花了相当多的时间。而在我刚开始准备「柯南」的一些资料的当时，「金田一」的原作漫画在连载中就已经很受欢迎，我当时也是认为这部「金田一」也是部蛮有趣的作品。但那时候我已经先选择「柯南」了。
　　所以这就是我对他们之间的分别，在自己的感觉中，也并非是要从中选一，也并非是要两个都想到去追求，因为最初的时候，在我的脑中完全没有这样的念头。当时我只是集中心力、专心一意的在做柯南的企划制作与动画工作而已。虽然之後我又拿到「金田一」企划案的时候，我也只是抱著又可以学习到新东西的态度来做。
———就是这样的原因，所以才能造就这两部推理动画的成功……。
诹访　由於每个礼拜一的晚上7点开始是推理故事时间。所以相对的只要有看推理剧的观众，到这晚上7点一定都会想要看。而如果要播的话，我想也应该是只有这两部作品其中之一来播才是最合适了。所以这种观众们的习惯性是相当重要的。只要维持了这些观众的习惯与味口之後，你就可以在前作播完之後，可以一再的加入新且有趣的推

理剧来让观众看。

我从刚才到现在一直说了这麽多，好像作品全部都是我一个人作出来的样子，其实没有这种事。从制作「柯南」时的吉冈执行制作，到刚开始的こだま总监、到东京电影的制作小组，以及制作「金田一」时的清水（慎治）执行制作、西尾（大介）ＳＤ与东映动画的制作小组。由於他们的协力帮助才能做出这些这麽好的作品出来。

———原来是这样的啊！对了！你也有担当过「ガンバリスト！骏」与「柯南」的开场时有担任叫「原案协力」的职务工作吧！

諏访　我曾经担任相当多的动画原作编辑者中的编辑长。在那时候，特别是小学馆的奥山（丰彦）先生常常跑来跟我说，「ＹＡＷＡＲＡ！柔道英雌」与「ガンバリスト！骏」「名侦探柯南」都还没动画化，他就一直来找我说要不要把它们做成动画之类的事。

———让我们回到刚才前面曾说过的话题好吗！？

諏访　没问题。

———当你在制作「コボちゃん」时，有时会出现ＱＵＩＺＣＯＮＥＲ与ＳＨＯＲＴＣＯＮＥＲ，现在想起来有点像「柯南」的味道呢。制作时的情况是怎麽样的呢？

諏访　啊！当时在制作时，对我们来说真的是相当大的挑战呢。通常看电视的人都有其自己喜欢看的节目类型，只会在他们最喜看的节目中转来转去（有其固定的看电视型态），通常有著习惯只看自己想看、且习惯看的节目。

在当我们在播「コボちゃん」的时候，同一时段别台也正在播「腊笔小新」，注１７，コボちゃん是５岁，而小新也是５岁，同样是五岁的小孩，为甚麽就只是小新比较有人气，同时间看电视的人几乎都转到那一台去了。一直都在考虑著为什麽小新总是这麽的有活力，这麽受大家的欢迎。因为「腊笔小新」的原作是由四格类型的漫画转变而来，而这种四格类型的漫画就是最能够表现出活力的原因，因为它每篇都下小的关系，可以有很多有趣的题材，所以我就想「コボちゃん」是否可以照这样子的方式来做来找题材。「コボちゃん」这个动画作品是我们经过很多的实验与尝试、参考之後，所作出来的结果。

「コボちゃん」漫画系列也有长达１年多的连载，在这之前就以经有四次的特别版本。所以它的寿命还真的是蛮长的呢！现在漫画也还在连载当中，所以我想它的动画制作应该还可以再持续做下去的样子。让我们再回到更前面的话题吧！当我在当编导并替电视台作深夜节目「１１ＰＭ」的时候，我想从那时开始就是我所有制作经验开始的原点。

———经验的起点是吧！

諏访　那个节目「１１ＰＭ」是一个现场立即的节目，而它的内容必须要早在一个月前就要开始准备，所以我记得我当时真的是很努力、很兢兢业业的在做那工作，不论是摄影前的排演，还是摄影时要考虑镜头要怎麽去取。我记得当时担任节目主持的是藤本义一先生。我必须要下命令去给摄影师「快！给藤本义一先生特写」，之後如果是特别来宾的画面，我又要说「嗯！快！…特别来宾！特写！」。所以当时我必须要全程指挥切换摄影机的摄影。这个节目在全国２０多个电视网中也算是收视率蛮不错的节目，就算是深夜１１点多，但当时最少的收视率也在百分之十五啊。藉著自己指示摄影机，把影像送到全国各地。而在这同时间想到全国各地有几千几百万人在看著这节目，突然，这种临场的感觉让我意识到这样的工作是我一生当中最恐怖的时候！因为一出错就会完蛋。

所以我现在做自己的工作时都会保持这样的观念，如果没有维持这样的关系，那麽作品是不可能会完成的。

———团队的力量是吧！

諏访　嗯！尤其是在做ＴＶ传播的工作最明显。我想世界上也应该会有很多像这样的工作团队存在，甚至比这一行更注重团队精神的事业应该很多吧！而这些就是我在做现场直播、指示取摄影镜头的责任当中所学到的

———共同合作团队的成员相当重要吗？

諏访　这当然相当的重要的！虽然在当时感觉很恐怖，但也都感觉到可能活不过今天，但我还是很庆幸有过这样的工作经历。

现在我每个礼拜一晚上７点的时候，我都会与我的成员们一起讨论，商量，一起吃晚餐、一起喝茶。

———有没有决定「金田一」与「柯南」这两部作品的播放时间？

諏访　嗯！老实说我们现在并没有认真的考虑确定到底要推出甚麽节目出来，但是每礼拜一晚上７点到８点之间，我们其实有意愿想要播出「金田一」或「柯南」这两部作品

———内部还在商量考虑当中吗？

諏访　对，还在商量考虑当中。他们还拜托我跟媒体说「时间到了，自然就会跟大家说了」这句话。其实我也并非故意要为我们团队隐瞒些甚麽，但这应该是自己的本份吧，应该遵守公司的纪律，也是公司放消息的自觉。我想这影响都是我从替电视台制作ＴＶ节目到制作自己的作品所得到的。

———你一定看过不少的漫画作品，我想请问你下一部想要动画化的作品是甚麽，有没已经决定好的漫画呢？

諏访　现在我所拿著的公事包里所装的就是了，里面放了很多我想要把它动画化的杂志与漫画

———啊，原来是这样子！

諏访　由於我很喜欢看漫画的原因，而一周大约看多少的量的话，我想我现在的话，一周大概会看个十本以上的漫画吧。看漫画真的是很快乐的一件事呢！

———带著这样的公事包是要宣传些甚麽吗？

諏访　你是说走在路上作广告的事情，我完全没有带著此种涵意的意思。

———公事包上面画的是「柯南」的插画呢！

諏访　公事包反面是「ガンバリスト！骏」的插图。「金田一」的插画还没有机会请原作者来画，不过我已经拜托过他了。

———真是不错的公事包呢！

諏访　带著这个公事包走在路上，常常有人会跟我说「你是不是画漫画的人啊？」而我都会回答：「不，不是，我是在电视台工作的！」。

（1999年1月13日东京·涉谷ＡＰＵ广播室）

諏访道彦　主要的作品集表

● [illegible]　「ロボタ」[illegible]执行制作
「[illegible]アドベンチャー」执行制作
● [illegible]年　TV「CITY HUNTER」(企划·执行制作)
● [illegible]年　TV「CITY HUNTER 2」(企划·执行制作)
● [illegible]　剧场版[illegible]（企划·执行制作）
「[illegible]」企划·执行制作
「[illegible]柔道英雌[illegible]」企划·执行制作
● [illegible]　剧场版[illegible]ウォーズ」企划·执行制作
剧场版「[illegible]」企划·执行制作
「コボちゃん[illegible]」执行制作
● [illegible]　[illegible]企划·执行制作
「コボちゃん[illegible]」执行制作
● [illegible]　剧场[illegible]柔道英雌[illegible]」企划·执行制作
「コボちゃん」执行制作
● [illegible]　「コボちゃんスペシャル[illegible]」执行制作
「魔[illegible]」(执行制作)
● [illegible]　「[illegible]UNTER special — The secret service」(企划·执行制作)
TV「名侦探柯南」(企划·执行制作
「ガ[illegible]」[illegible]
「[illegible]」
●[illegible]年　TV「CITY HUNTER special —Good bye my sweet heart」(企划·执行制作)
TV「金田一少年事件簿」(执行制作)
剧场版「名侦探柯南—摩天楼的定时炸弹」(企划·[illegible])
● [illegible]　剧场版「名侦探柯南—第[illegible]」(企划·执行制作)
TV「日本よみうり(读卖)电视台开台40周年纪念　コボちゃんスペシャル」执行制作。

注释笔记

[illegible]柔道英雌[illegible]城市猎人)」。其中内容有介绍新动画的「YAWARA 柔道英雌」与「CITY HUNTER(城市猎人)」模型的各项情报
注5）「少年」是日本昭和21年创刊的少年杂志，漫画「STOP！にいちゃん」是关谷浩的代表作。
注6）「11PM」是从65年到90年间在日本电视系列当中，相当受欢迎的深夜综艺节目。
[illegible]
注7）「[illegible]たちのララバイ方式」是戏剧「火曜日悬疑剧场」初期片尾所使用的片尾曲。在本篇当中从序曲开始就加入了这首歌。
注8）「槙村」是在「城市猎人2」中第78话到114话的其所使用的片头曲，而在第100、101话「Hard-boiled city」中，患香被歹徒绑架，并成为名叫槙村的神秘女性，与獠产生对立的[illegible]
[illegible]
[illegible]「part」里，最後的镜头是采取track up镜头推移的方法很多。
[illegible]通常动画中的预告，其中的内容与声音并不是在录影时随便的配出来，而真正的内容是在编辑的时候就以经写好了
注13）在「名侦探柯南」当中，目暮警官的助手角色在最初并没有一定，在现在的高木刑警出现以前，助手的名字都没有一定，且安排的配音也没有一定的人选，但从第42话「卡拉ok包厢杀人事件」[illegible]就高木先生来担当了
注14）二於吉丽雅先生为「CITY HUNTER」的监督，而神谷明先生则为剧中主角獠的配音。神谷明先生除了担当诹访先生的作品「CITY HUNTER」与「名侦探柯南」配音外，也有在其他的作品如「YAWARA！柔道英雌！」，为其中角色风景配音。但最後对诹访先生作品配音次数最多的人，比神谷明先生次数还多的人应该是茅风林先生[illegible]
[illegible]「魔法骑士雷阿斯」等作品。
注16）奥山丰彦先生现在是「周刊少年Sunday」的编辑。
[illegible]「蜡笔小新」在朝日电视台礼拜一晚上7点播出时，而「コボちゃん」则定在日本电视台礼拜一晚上7点开始播出

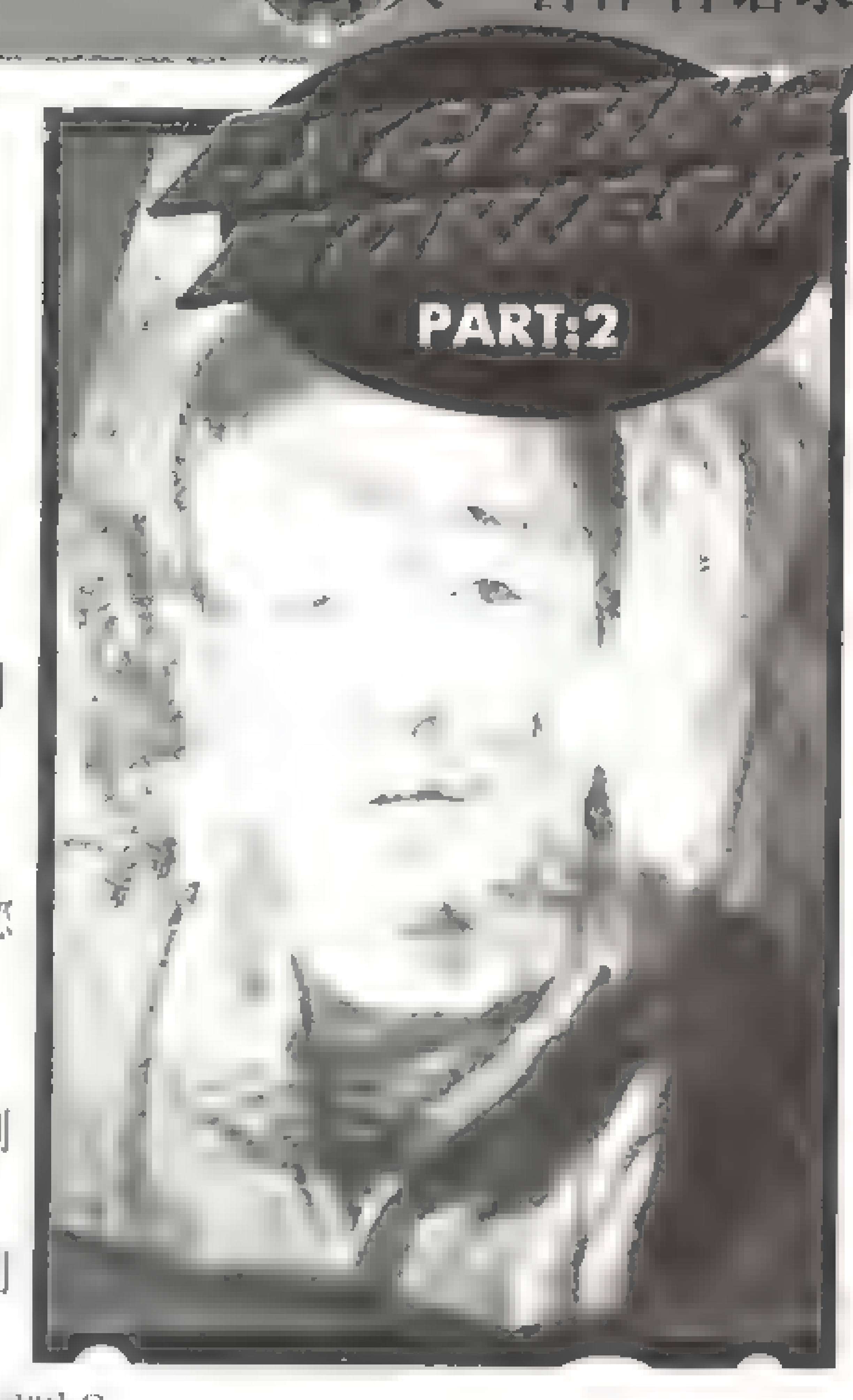
【小黑佑一郎　个人档案】

昭和３９年５月１日出生。出生地：埼玉县。血液ＡＢ型。

ＳＴＵＤＩＯ雄取缔役社长，只要是有关动画的企划、杂志作者、节目宣传之类的工作几乎全部都做过。代表作为ＯＶＡ「ゲキガンガー３　热血大决战！！」（脚本＆设定）、「新世纪福音战士」（ＬＤ封套设计）、「少女革命欧蒂娜」（设计）等。

直捣工作室！
访问「动画监督」大友克洋！！

「遗迹守护者」「PERFECT BLUE」「STEAM BOY」



以世界之“OTOMO”的美名展开世界性活动的大友克洋。在今年，与他长年合作的今敏以及川崎博嗣等制作人所监督的作品「PERFECT BLUE」「遗迹守护者」等也陆续地公开播映。除了参加这些作品的制作之外，自己的长篇大作「STEAM BOY」也正如火如荼地制作当中。以下就是我们前往工作室造访大友先生的访谈内容。

介绍——「作家」大友克洋先生的“住处”

听到「大友克洋」这个名字，相信给大家的感觉应该会是个国际级的有名人士吧！对於动画的死忠迷来说，与大友先生的「MEMORIES」比较起来，「勇者王」与「少女革命」或许是比较生动活泼吧！这不只是世代观点不同的问题，而是在他作品的“真实性”中所表现的“重量感”让他们产生抵抗的心情。总是往来於国际间的他，给日本年轻人的印象是个十分“酷”的作家，也正因为他常不在国内，因此他竟让人有种在国内并没有家室的感觉。剧场大作『遗迹守护者』以及超级大作『STEAM BOY』，在某种意义下，对於大友先生的作品迷来说，或许是个能够与他接近的好作品。虽然他确实是位“走在时代最先端的创作家”，但在他的心中究竟存著什麼样的想法呢？为了探索这个答案，我们特地前往4°C工作室拜访了目前正在协助『PERFECT BLUE』制作，且正为处理许多剧场用动画而忙碌的大友先生。

最初时只想制作大约40分钟左右的录影带系列

——首先想就『遗迹守护者』这个作品来请教您与川崎监督，这个作品的主题似乎十分让人感兴趣呢？

大友　哈哈哈。

——大友先生会与这个作品的制作有关，这是大家都很感兴趣的。可否说明一下参加这个作品制作的缘由呢？

大友　川崎先生说他一定要做这个作品，於是到我这儿来，我就跟他说如果我帮得上忙的话就试试看吧！事实上我蛮讨厌总监修这个头衔（笑），我的主要工作是和川崎先生一起写剧本。

——听说本作的企划是由川崎先生执行的，请教您其缘由是？

川崎　『STEAM BOY』的飞行员版制作结束，没有工作，所以就想了这个企划案。

大友　没有其他原因吗？

川崎　原因是有很多……事实上，之前虽然有好几次要将『遗迹守护者』动画化的构想，但却因为种种的迂回曲折，而使得这个构想无法实现。因为如此，所以我在提出这次作品的企划案时，也以为是没有希望的。没想到这次竟然决定通过。

——原来如此！这是您前所未有的大计划。

川崎　虽然规模很大，但自己的制作风格与步调并不会有所改变，因此乾脆规模做得大一点比较好。

大友　你在刚开始时，不是说这个作品只有40分钟左右吗？

川崎　由於我本身的体力只有这样而已，因此一开始时想了将40分钟的影片系列化的各种方法。不过，後来我觉得这样可能会让人有点不太完整的感觉，所以最後还是认为一个半钟头的剧场版电影也许是比较好的。最初时与原作作者进行了许多沟通，整理了许多概念上的东西。接下来就是要请大友先生重点式地看一下作品的结构了。

大友　我也写了很多页剧本。到底写了几页呢？好像写了8页左右吧！

大友先生在看过原作之後觉得如何呢？据说有一部分很像是大友先生的作品呢？

大友　我也觉得有许多相似的地方（笑）。对於这次制成电影的『诺亚方舟』的主题，也的确是相当有趣。

「遗迹守护者」

●春天在美国展开世界首映後，预定於秋天在日本东宝电影以剧场形式公开放映。

在「周刊少年Sunday增刊号」中连载，单行本全11卷，创下了[illegible]万本的畅销佳绩，这次将其中的「诺亚方舟」剧场化。总制作费高达10亿日圆，镜头共有1500段，赛璐璐的张数也多达[illegible]万张，是个使用大量CG技术来制作的娱乐作品。制作总指挥是大友克洋先生，监督是由执导过「最臭兵器」的川崎博嗣先生担任，[illegible]由4°C工作室负责制作。

←年仅1[illegible]的御神苗优，已是古代文明封印组织最强的工作人员，与[illegible]作比起来，在电影中给人的印象较为成熟。压卷的作画水准相当高。

——大友先生，此次担任总监修，是否有和全体赞助厂商协商呢？

大友 已做过初期的协调了。譬如说『能否将预算提高一点？』（笑）。

——关於『遗迹守护者』的作业，大友先生所负责的是哪些部分？与川崎监督之间的关系又是？

大友 除了剧本以外就是方舟的设计了。这是在空闲的时候被川崎先生拜托的。

——川崎先生曾对您说过『这样不行！』的话语吗？

川崎 我对大友先生说吗！

大友 在设计方面，川崎先生曾经要求我重新设计过（笑）。

川崎 哈哈哈。

没有美少女，全都是男性的作品（笑）

——这个作品目前的整体设计情况如何？

川崎 也许并不会吸引所有的动画迷……

大友 是这样吗？

川崎 因为在作品中并不会出现美少女或是机器人，只有老头与军队等男性角色而已。

大友 虽然最初也曾有想让女孩们大量登场的构想，但由於不知道该让她们在何处出现，因此最後还是只有一群臭男人而已。在我的作品中本来就鲜少有女孩出现，因此看起来都是杀气腾腾的。

川崎 由於『遗迹守护者』的原作本来就是一部战争漫画，因此受到现今动画影响的要素也较少。与其说它是部动画，还不如说是在拍摄动作电影的意识下进行制作。以这种意义来看的话，我想它会是一部能让所有人都能觉得有趣的娱乐电影。



PROFILE

……「MEMORIES」……大作「STEAM BOY」制作。

……该能让原作迷感到满意

能够产生像「PB」这样的作品是相当棒的!

——接下来想要请问与大友先生有关的作品。在「PERFECT BLUE」(以下简称「PB」)中，您所担任的是"企划协力"这个职务，能否说明一下其具体的工作内容?

大友　我从前就是原作者竹内义和的广播节目迷。由於他跟我说「这次想要创作一部动画」，因此我说「我会就我所知道的告诉你」，於是和他谈了一些动画业界的事及一些闲聊(笑)。让谁负责什麼工作……。例如说监督要让谁负责、美术要让谁负责以及「那个工作室不错」等等。类似这样的协力，还有就是说出剧本的读後感想吧!「PB」的监督毕竟还是今敏先生，其他的事我想不便多说。

——大友先生是如何看待这部已经完成的作品呢?

大友　嗯～相当有趣。类似那样将实摄的影像活跃於动画作品中的构想，我觉得是很有创意的。视野相当的宽广。

——如此是否会出现反而让动画与实摄电影之间的界线消失的危险性…?「以动画形式来创作的理由?」，我想这种根本性的问题似乎也是需要重新思考的。

大友　这个问题大家都讨论过。许多人原来也觉得以实摄的形式来拍摄动画，那会变成什麼样子?一定不好玩。不过後来在今敏先生的特殊手法下，最後也让它成为一出能够获得大家认同的动画。

——「PB」在国外可能是部少见且另类的流行动画……。例如偶像崇拜以及以同性恋与人种差别为背景的犯人肖像，这些似乎都是相当"日本"的东西。在这种意义下，我想它会因"十分奇妙"而在外国受到欢迎，不过在日本国内将会有什麼样的反应，我想这仍是个疑问。「PB」这种以现代为舞台的作品，如果不能得到广泛的认同，那麼不是会变成一出"令人感到蒙羞"作品吗?

大友　嗯～我并不认为如此。在国外，偶像崇拜的情况虽然与日本不同，但像是辣妹等偶像团体也是确实存在的。而「PB」中所描绘的犯人肖像，我想是外国与日本的分别。这样的现实状况，在日本与外国之间，应该并没有很大的差异性。虽然也是会出现这样的负面评价。不过，站在创作者与我的角度来看，这出作品可说是相当富有趣味的。即使是同一部作品，我想也会因每个人的观点不同而出现各种想法。评断作品的好坏，是作品欣赏者的主观评价，身为创作者的我们只能点头接受了(笑)。



「速度感」是我创作作品的基本元素

——原来是这样的。接下来想要请教有关「STEAM BOY」的问题，有人说它并非是以全新的题材为主题。这个以"蒸气试验"为主题的作品，是大友先生自己的意思吗?

大友　以前在连载「AKIRA」时，也有许多看过「童梦」的朋友问我说「为什麼在现在制作SF的作品?」，我想一般人也是都会这样想的。不过，这是我在创作「MEMORIES」里面的「大炮之街」时，就已经有的想法。我认为只要是我想做的我就会去实行。

——我看过试映片，它给我的印象是一部相当富有娱乐性的作品。

大友 对，是部娱乐性十足的动画。

——它应该具有相当宽广的顾客群吧！

大友 数位影片的拍摄就像是与金钱的战争。像森本晃司先生的「EXTRA」，好像是赔钱的。而後来听说（「音响生命体」的NOISE MEN）想运用电脑技术来创作动画，那麼预算一定会超过一般电影。正因为如此，想要达到成本报酬的难度便会相对地提升了。不过也不能让影像的品质下降，因此只好扩展观众的接受度，於是在创作时便会考量到作品的娱乐意识。希望能够在国内外创造出一定程度的票房，如果没办法做到，那麼就永远无法脱出因预算低而使动画创作者劳碌的传统窠臼之外。

——是的。您在创作比剧场版「AKIRA」预算还高的「STEAM BOY」时，是不是反而会因为预算增加，而出现许多必须额外从事的部分呢？赞助厂商那里一定也有种种的要求吧！

大友 是啊，这也是没办法拒绝的。由於在根本上并不能舍弃自己想要创作的东西，因此为了要完成来自外界的额外要求，就多少得运用一些技巧……。至於是什麼样的技巧……，本人是无法奉告的（笑）。

——（笑）暂时不提这个。看了「STEAM BOY」的试映片，我觉得您在剧情的处理上，似乎相当重视如何将自己心中的团队感与速度感成功地显现於影片之中。速度感似乎是您一直以来所强调的重点。

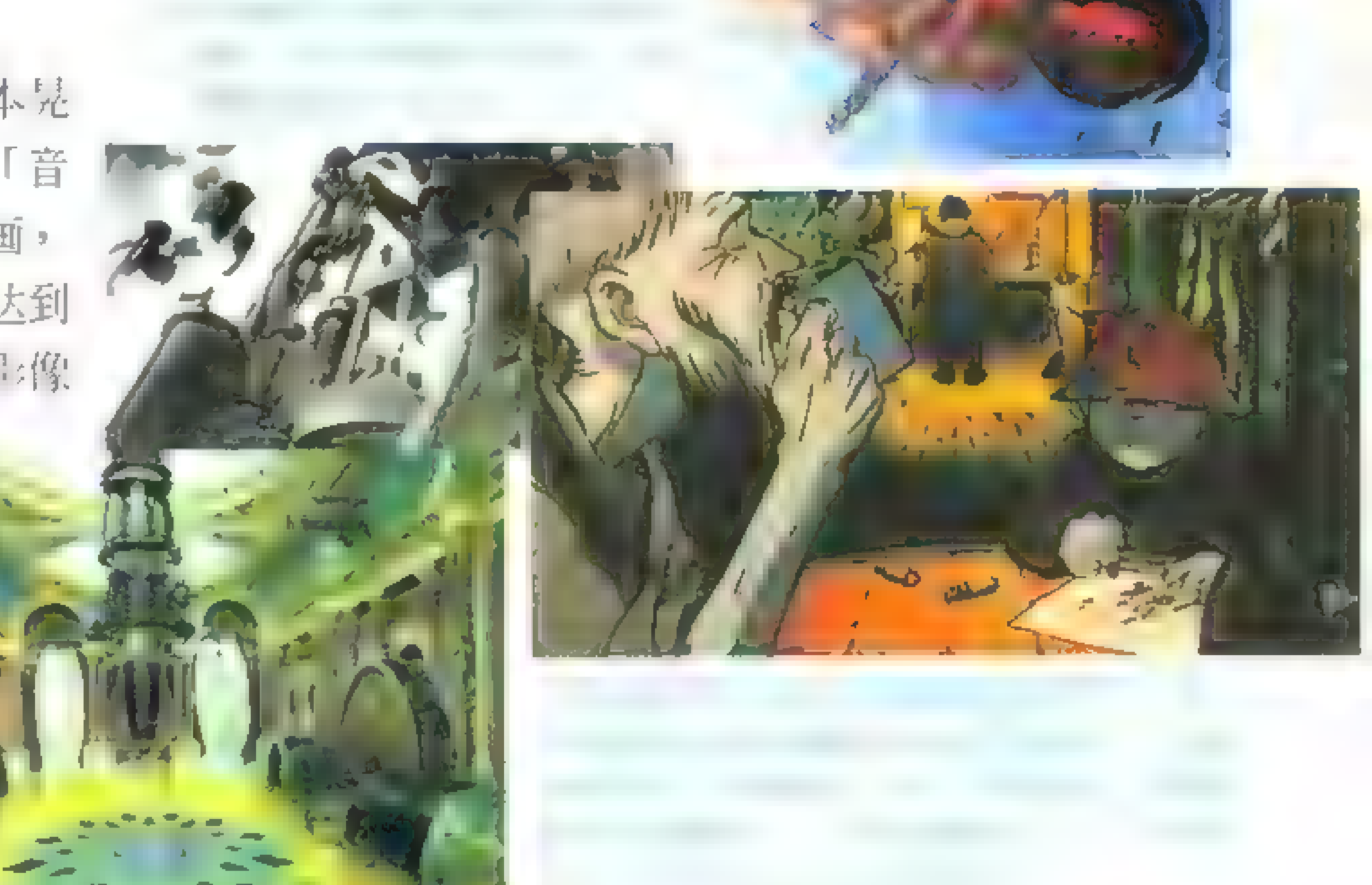
大友 嗯～它可说是我创作作品的元素所在。因为有它才会有创作的存在。速度感真是太棒了！在「AKIRA」连载时，我的第一大思考点，就是想要操控读者的速度。将静态的漫画转变为动态的动画，或许也有这一部分的考量。让在漫画中被抹杀的速度感充分地重现於影片之中，这是我一直想做的。除此之外，我还有许多想要表现的构思。我觉得若不趁著还年轻时多尝试一些新的创意，那麼就有点枉费年少的感觉。等到点子用完该退休时，我想画些图鉴插画之类的东西。这也一直是我的梦想呢（笑）！

——（笑）。是吗？我所认识的大友先生应该是一个具有团队感的人。从您的工作量来看，图鉴插画之类的工作我想是无法让您满足的吧！

大友 （笑）。最近周遭的情形改变了不少。我的老朋友森本先生与川崎先生，他们的经验都已渐渐成熟，现在也都能自己创作动画了，因此有时候在动画制作上也必须协助他们。因此工作量就渐渐地增加了。

——原来是这样啊。怪不得大友先生的关系作品会变得那麼多。

大友 你了解了吧（笑）！



Katsuhiro OTOMO

首先让我们先设定一个问答题吧！

「问」／大友克洋是位什麼样的人物？

他是位即使在海外也拥有许多狂热影迷的动画创作家，同时也是位在日本国内首屈一指的漫画巨匠。其自身监督的动画电影「AKIRA」曾在国际间获得相当高的评价。之後也与日本国内的年轻後辈创作家，共同挑战了数位动画创作的可能性，开创动画表现的新纪元。目前是日本最具开创力的艺术家之一……。如果在考试卷的解答栏上填上这样的答案，那麼我想至少不会有人认为是错误的，绝大部分的人应该都能接受这个答案。我想评分员也许会给您70～80分左右的分数吧！那麼另外的20～30分究竟是存在於哪里呢？是的，我总觉得这样的答案似乎还是少了些什麼…。因为在看过这样的叙述之後，我还是无法了解大友克洋这个人的现实定位与作品风格。总之，虽然这样的答案并没有任何不对的地方，但我想并未提及的本质部分，或许是那剩下来的20几分吧！现在回到正题，在电影版公开当时，「AKIRA」强调的乐趣是“几乎接近於吸食迷幻药的快感”。这并非是以故事或角色来带给观众不同的感受，而是纯粹以影像来带给大家的快乐体验。大友先生正是一位对於那样的「新快乐」极其敏锐，并且贪求无厌的作家。正因如此，他的作品常给人一种崭新的感觉。许多影迷热衷於他的作品，或许也是因为这样的理由吧！那是只能纯粹以“心情舒畅”来形容的。「AKIRA」在当时公开时，虽然出现了各种不利的流言，不过能够体会出作品精神的人，都对那些流言感到极其地厌恶。并强烈地提出反驳「哪有这一回事！」。这样的状况即使到了现在也没有改变，这反而是让人不得不惊讶的。



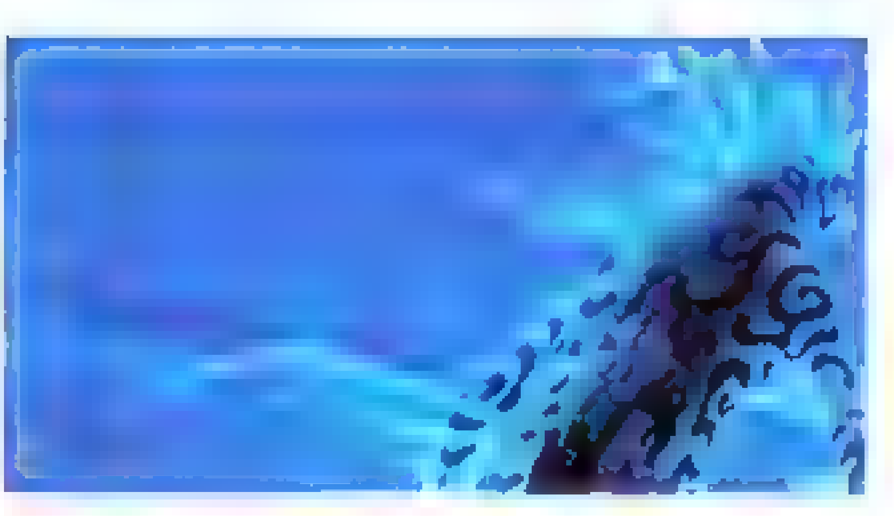
CG解碼



电影「魔法公主」是GHIBLI工作室的CG、数位技术正式地运用在宫崎俊导演的作品当中。而这些画面是如何制作的呢？让我们透过魔法公主电影珍藏集内CG工作人员的专访及介绍，一同来了解数位动画的制作过程。









CG運用的立體表現

看不出是ＣＧ製成的ＣＧ使用方法

『魔法公主』ＣＧ的部分，是交由GHIBLI工作室負責及处理。当然，摄影部分、色彩的指定、定稿、特效等等，各部份相互关连的作业也是有的。这里特别请到ＣＧ小组的负责人管野嘉则监制，接受我们的访问，并一起为您剖析所有的ＣＧ制作过程。

首先，先让我们为您简介一下管野监制的资历。[illegible]年管野先生正式进入日本电视公司，因为制作知识性节目的需要，入社後便加入社内的ＣＧ研究开发部门。接著加入与日本电视公司共同制作『平成狸合战』的ＣＧ特效（如：图书馆的镜头等…），而与宫崎大帅结下了不解之缘。随後『点点滴滴的回忆』也一同参与制作。然後为了『魔法公主』的需要而成立了新的ＣＧ工作室GHIBLI，当然成立以後管野先生，很自然的就成为了其中的一员了。

由最初两位工作人员开始的工作室，到现在已拥有管野监制，动画组的白井义行先生、片塩满则先生、井上雅史先生，负责数位填色小组的石井裕章先生和数位的工作伙伴，此外印表机、扫瞄器等工作处理计算机共计２１台的规模。还有为了摄影部分的合成处理而特别购置的计算机，因此数位资料所制成的底片，也能在工作室中完成，除了底片的录制工作需要交给外面的冲洗工作室之外，大部分的作业多是在GHIBLI完成的。

这次『魔法公主』是GHIBLI工作室第一次正式利用ＣＧ及数位技术，所制作成的大作。而管野监制及工作小组是坚持著什麼样的意念努力不懈，和他们是否也经历了非常艰辛的过程呢？

管野 「最[illegible]我们[illegible]ＣＧ[illegible]的工作。」

ＣＧ的影像处理是属於模仿自然界物体受光的过程，也就是它是利用光迹追纵的方式来处理阴影和受光面，和相片捕捉光线的方式相似。而利用上色的动画却是将阴影及受光面，清楚的用色彩将它分开。其实到现在为止能计算处理出来，和动画效果相与的软件根本就不存在。

管野 「[illegible]ＣＧ所制成的[illegible]总动员』一样。但是宫崎导演所要的却是能达到和手绘[illegible]楚线条的软件。」

而由世界数个有名的软件公司，所共同开发出来的便是TOON SHADER这一套动画软件。而这一套软件在『魔法公主』的影像制作方面，大大地被利用到。而在GHIBLI的工作室中也一同引进，对影像处理最强的ＳＧＩ公司的计算机设备，搭配著美国、英国、加拿大等其他国家的动画软件一起加入作业。而利用ＣＧ却又要故意使成品看不出有ＣＧ的感觉，说起来是不是很矛盾？

管野 「[illegible]ＣＧ作的感觉也是未尝不可以。只是这一次我们所要达[illegible]」

而一定要利用ＣＧ才能达到的效果，能否具体的举例说明呢？

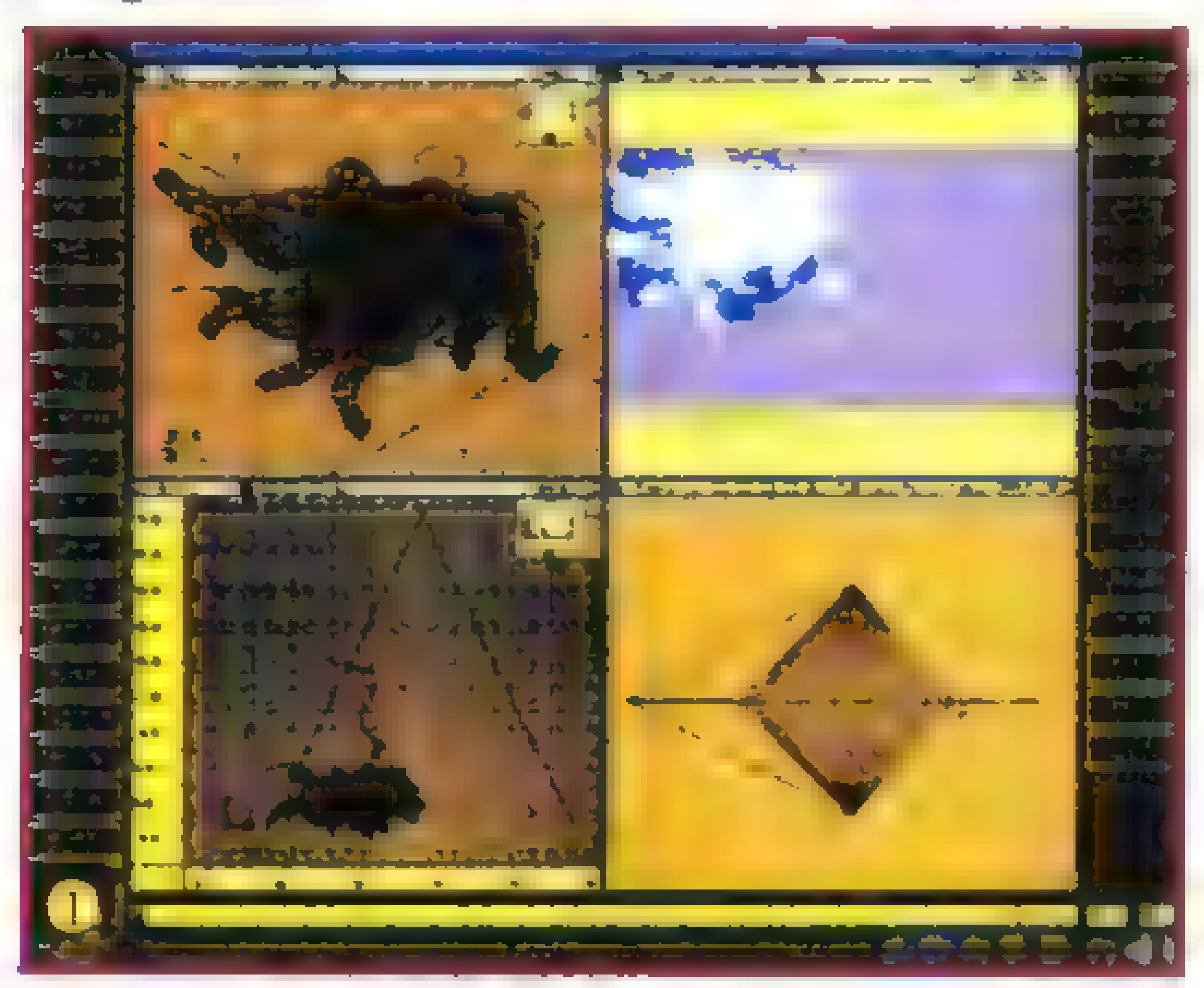
管野 「[illegible]可以利用ＣＧ和数位技术，事後再进行加工合成便ＯＫ了。[illegible]」

还有其它的像是从前，需要大量人工、时间的多重合成填色的[illegible]了。现在也只要在计算机萤幕上，就能完成处理的作业了。而以『魔法公主』所运用的数位技术来看，管野监制将它分成ＣＧ制作、数位合成、数位填色这三大部分。接著让我们来看看什麼是ＣＧ。ＣＧ也分成立体影像制作技术，和手稿、背景的加工及画面处理的两个部分。





阿席达卡骑著亚克路朝魔祟神射击的画面【out81】附著在阿席达卡手臂上，像是蛇妖般的触手，便是利用CG所制成的画面。①先将触手制成立体画面，并将其上下左右的部分、阴影、动作所有需要的资料输入计算机处理。②将制好的模型以线型架构绘出。③在立体模型上进行一般著色的阴影作业（参考画面）。④再利用模拟手绘的绘图程式进行填色的自动处理。⑤是画面进行数位填色的画面。之後⑦的背景图与数位填色後的⑥相互合成，完成的画面便是⑧的画面。



MAPINGU



这次所使用的软件一览表

- SOFTIMAGE｜ 3D
  立体CG制作软件
  立体人物造型、地形时所使用。
- SOFTIMAGE｜ EDDIE
  画面处理软件
  CG[illegible]大部分都有运用到。
- SOFTIMAGE｜ TOONZ
  数位填色软件。
  使用在所有的填色部分。[illegible]。
- MentalRAY
  [illegible]算软件
  [illegible]的画面所使用
- MEDIA ILLUSION
  [illegible]・[illegible]
  MOOHUINGU(170U页)所运用。
- FLINT
  合成软件
  [illegible]合成的画面都有使用到。

利用MAPINGU所制成的例子【cut1102】。⑨的画面是将地形的起伏、摄影的速度、距离经过计算後所制成的地形立体模型。⑩是一幅向前倾斜的背景画。⑪是在之後有山丘的背景图。将⑩贴在之上，然後在⑪的画面上合成，所完成的就是⑫的画面。这在计算机萤幕上将其画面移动，使画面随著摄影机的移动，让远处的风景可以渐渐看得见。像这样的摄影效果在MAPINGU是很容易办得到的。



在衆多畫面中所使用的CG技術

前页所介绍的阿席达卡和魔祟神触手的组成画面，便是立体ＣＧ中最容易了解的例子。但是如果ＣＧ不加修改就使用的话，那触手的感觉就显得太过生硬，所以运用 TOON SHADER这套程式将画面加上，使画面能看起来和手绘相同，而这就是「魔法公主」ＣＧ影像的最大特徵。但是同样是前页中的 MAPINGU又是怎麽一回事呢？

管野 「[illegible]形的线型图上贴上背景画面。更进一步将前後设定好[illegible] [illegible] MAPINGU [illegible] [illegible]的尽致。」

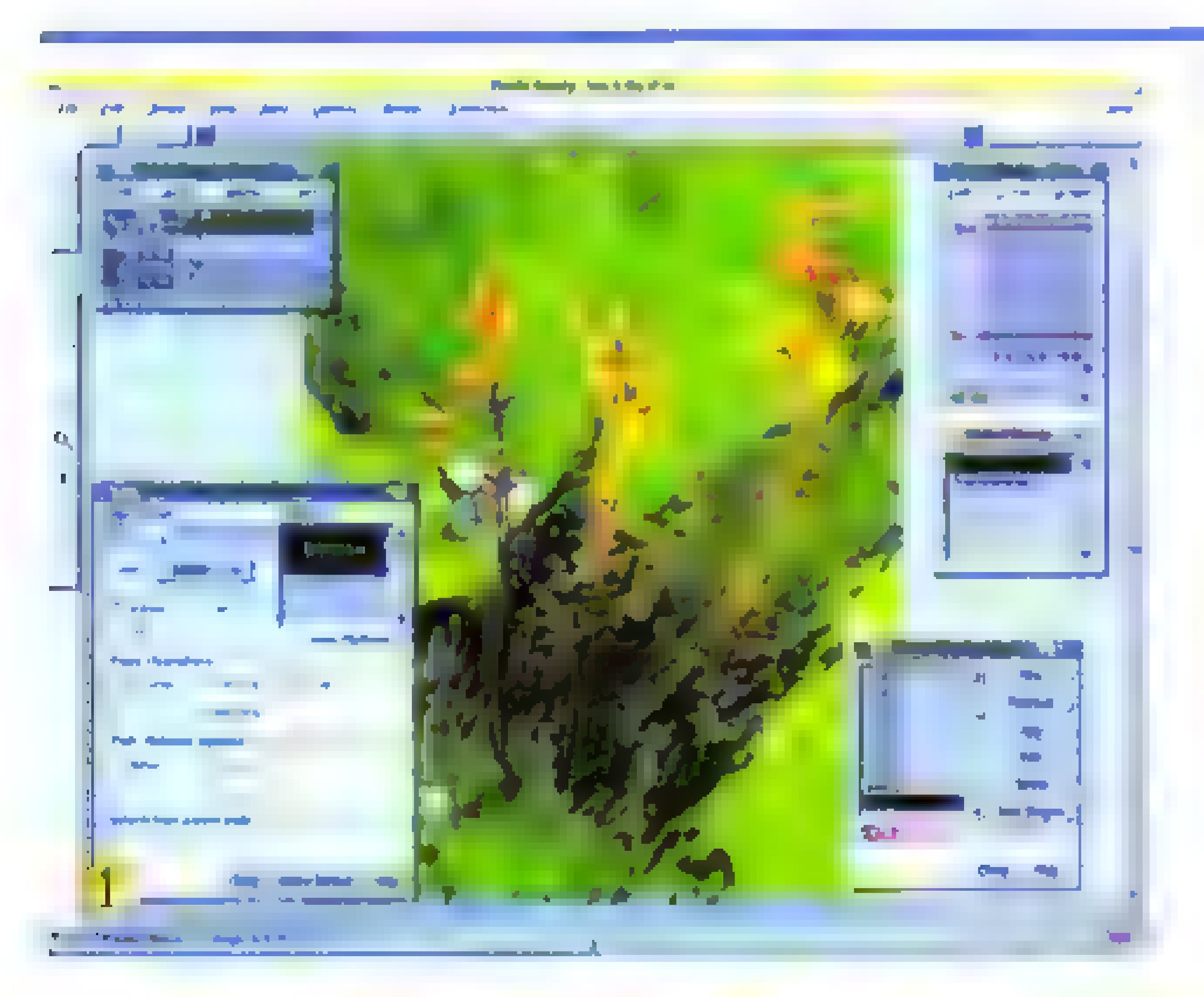
进一步在「魔法公主」中分子运动的立体ＣＧ方式也一同被运用上。所谓分子运动的处理方式是，利用光的分子，使其分子能像是生物一般的活动，或是经由吹的方式产生出漩涡。运用分子的发生，并根据物理法则变动而去模拟处理的分子运动程式。

管野 「就算是立体的ＣＧ，想要移动大型的立体物件，光是计算就要花上很长的一段时间，并且现有的计[illegible]角度来看，如果是利用没有面积没有座标的分子，让分[illegible]」

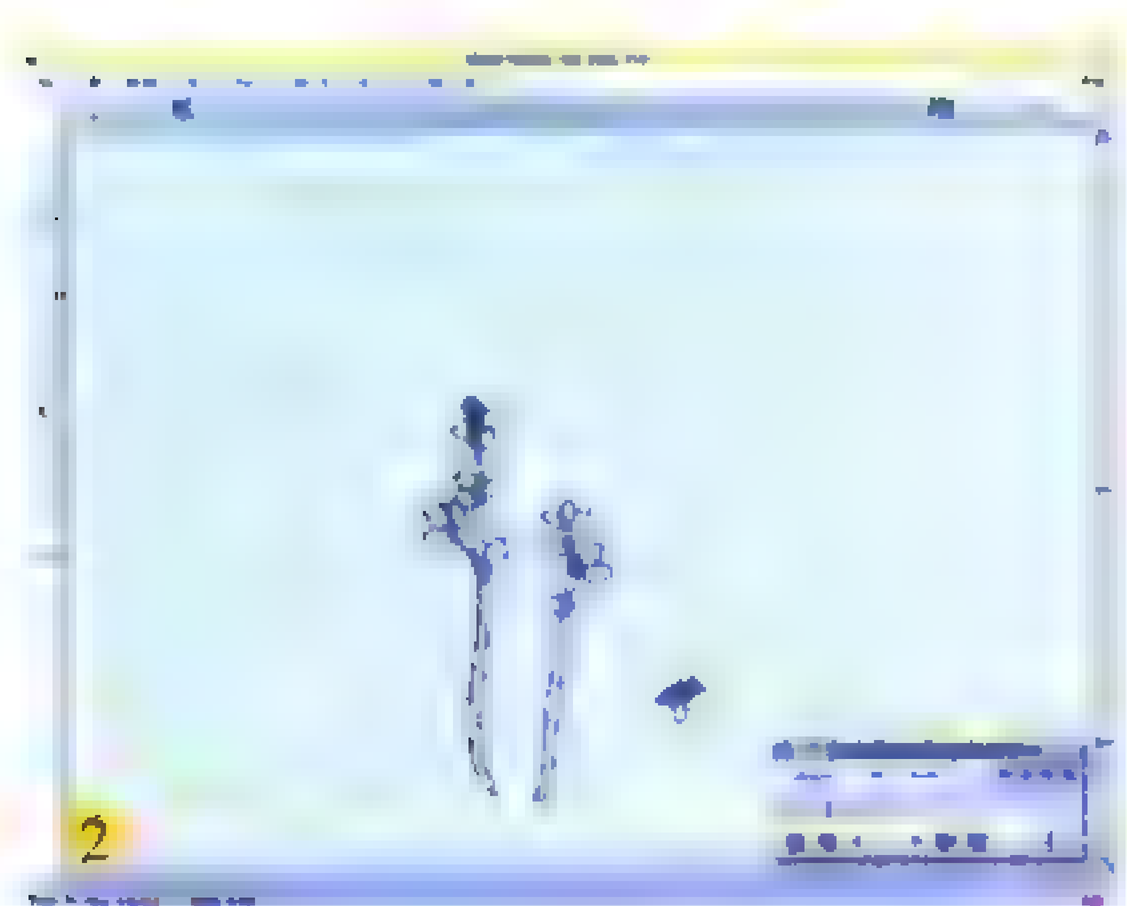
就ＣＧ的影像处理方面的话，应该是以变型的技术是最具有代表性。它是一边将原有的图案加以变型，然後一边利用重复摄影技巧将全部过程拍下来，是一种表现时间的经过和变化的手法。」

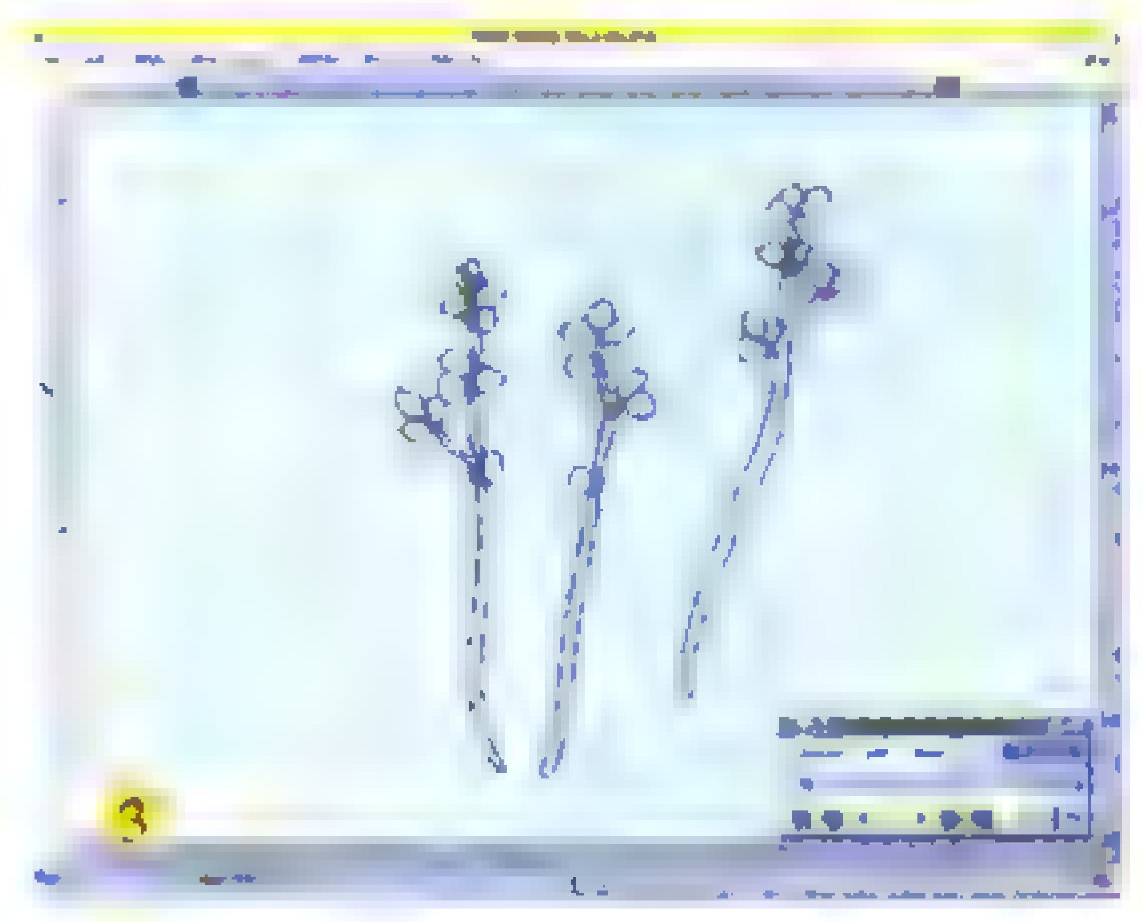
如後页所介绍的魔祟神的「肉体腐烂」的镜头，便是变型所处理过的代表镜头。随著肉体的慢慢腐化，其肉体的变化也能感受得到。而这样的处理手法，在本作品中是随处可见的。但是「魔法公主」中所运用的数位技巧可不只这些。

管野 「[illegible]影为中心的技术。数位合成并不是将现在大家所有得Ｃ[illegible]和上色部门的。」

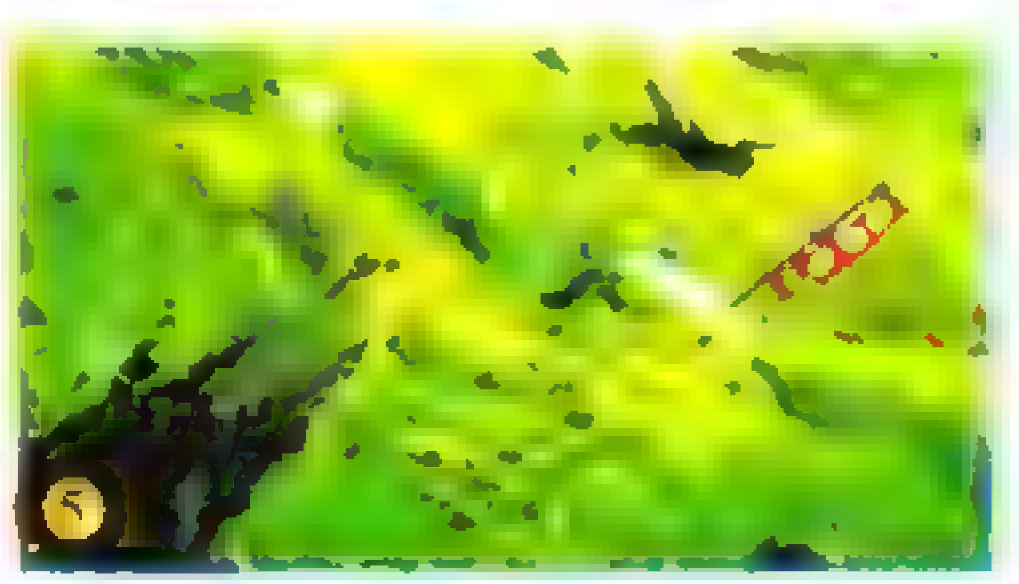


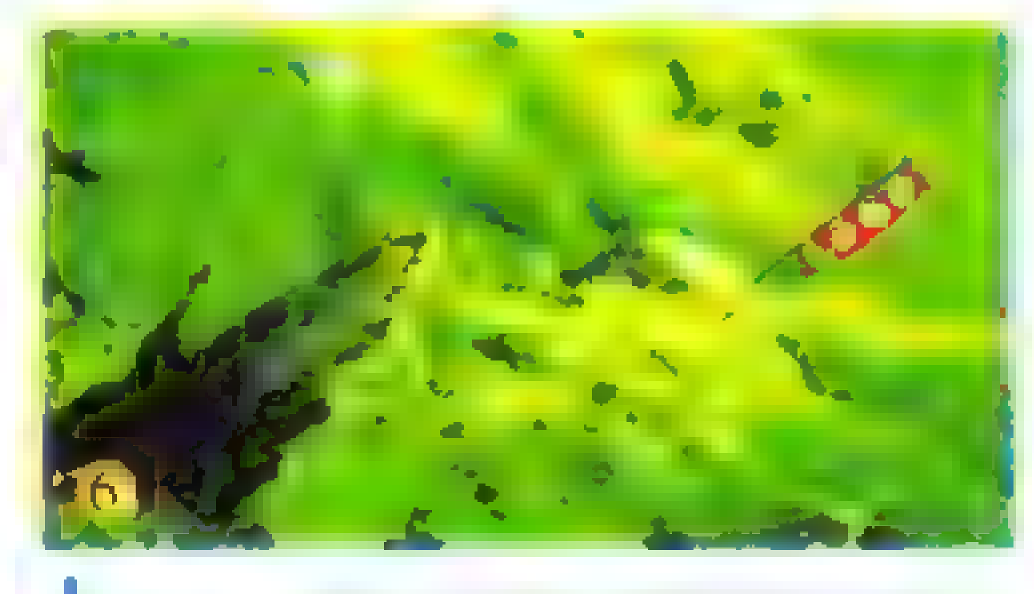
在故事接近尾声的部分【cut1647】所使用的变型技术。①是树木正在发芽的画面。将发芽成长的途径划上黄线，并利用计算机将其途径进行计算并记录下来。②和③是同属於一个画面的三枝芽，并将三枝芽的成长利用线型制作出来。





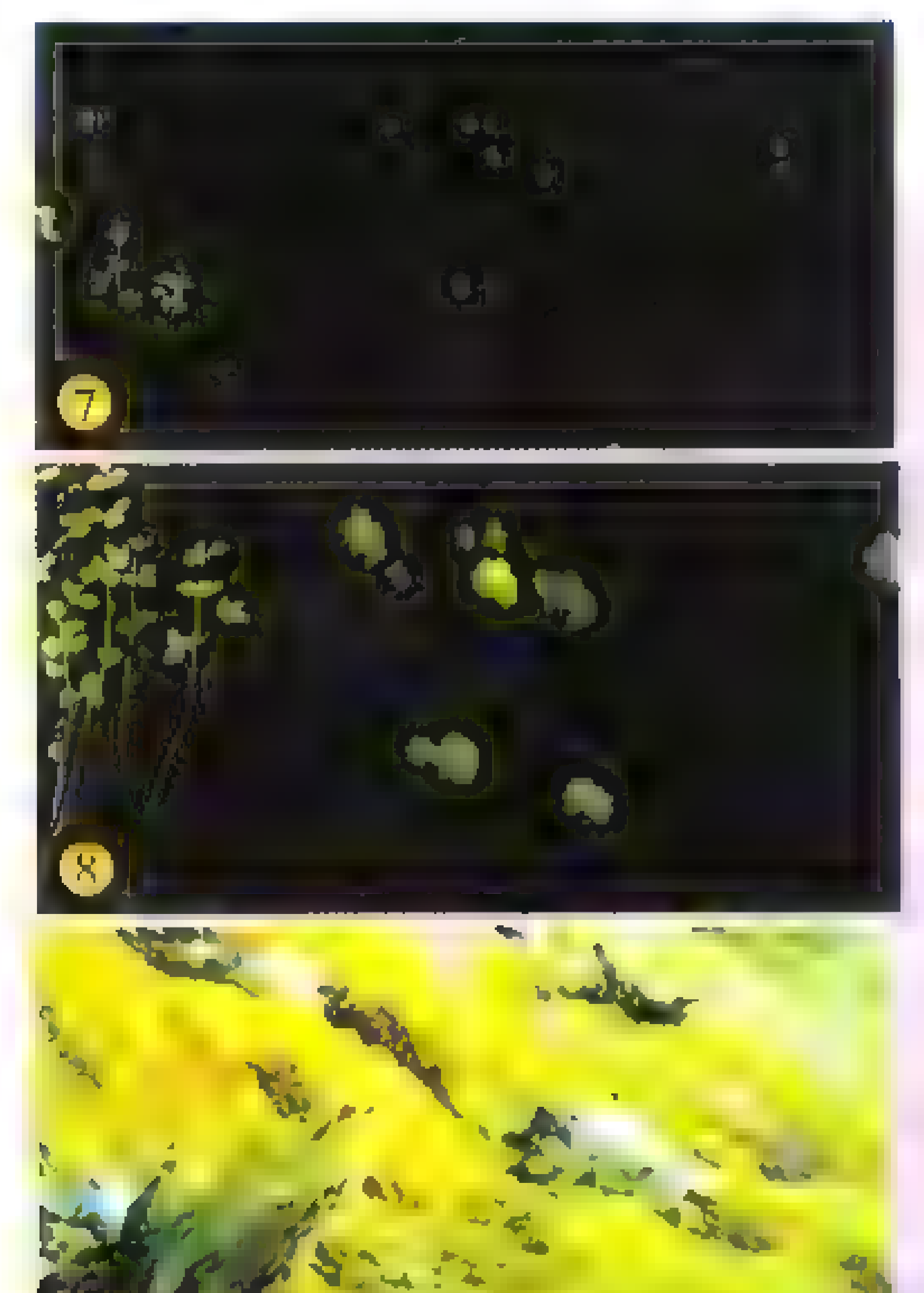


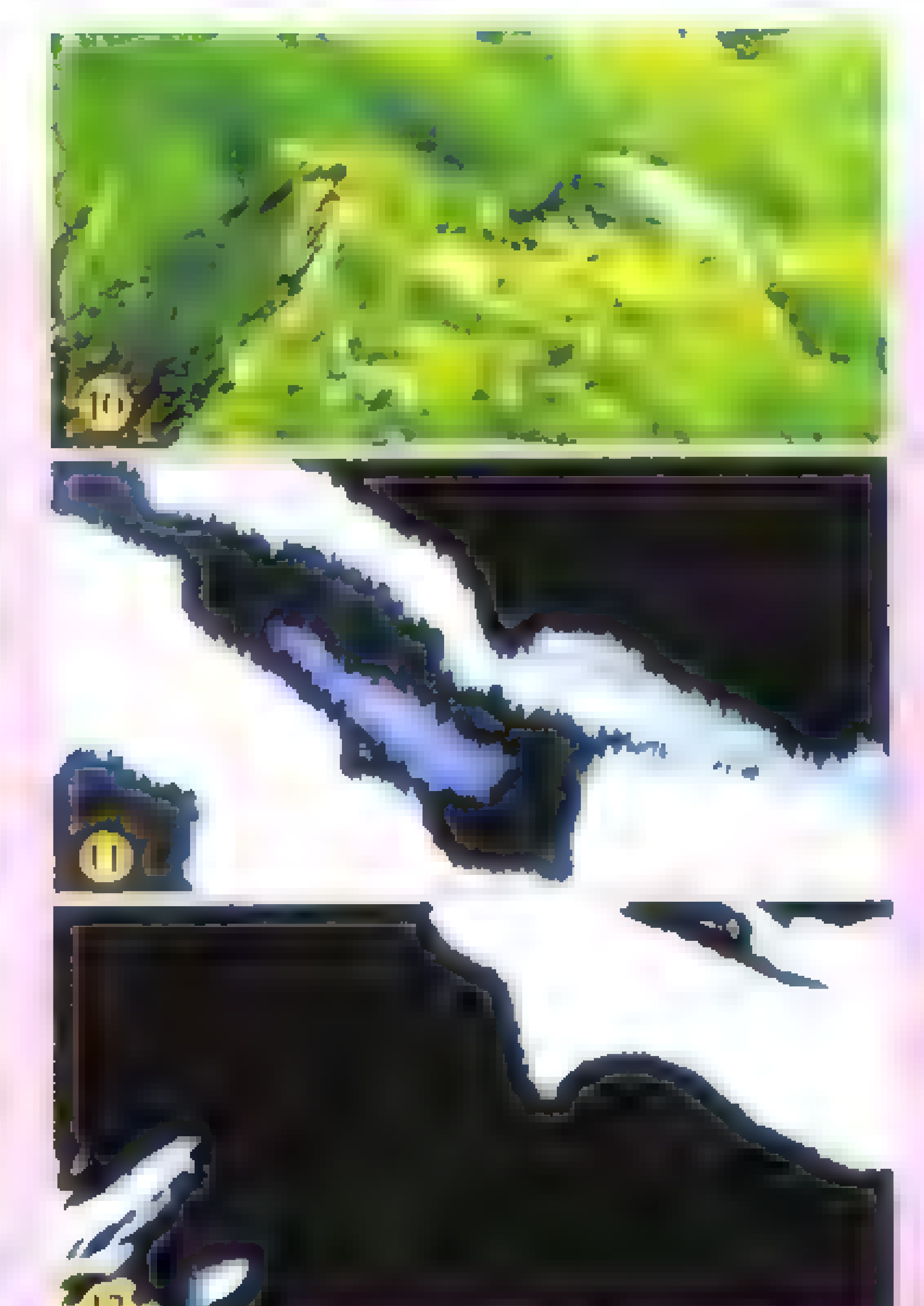


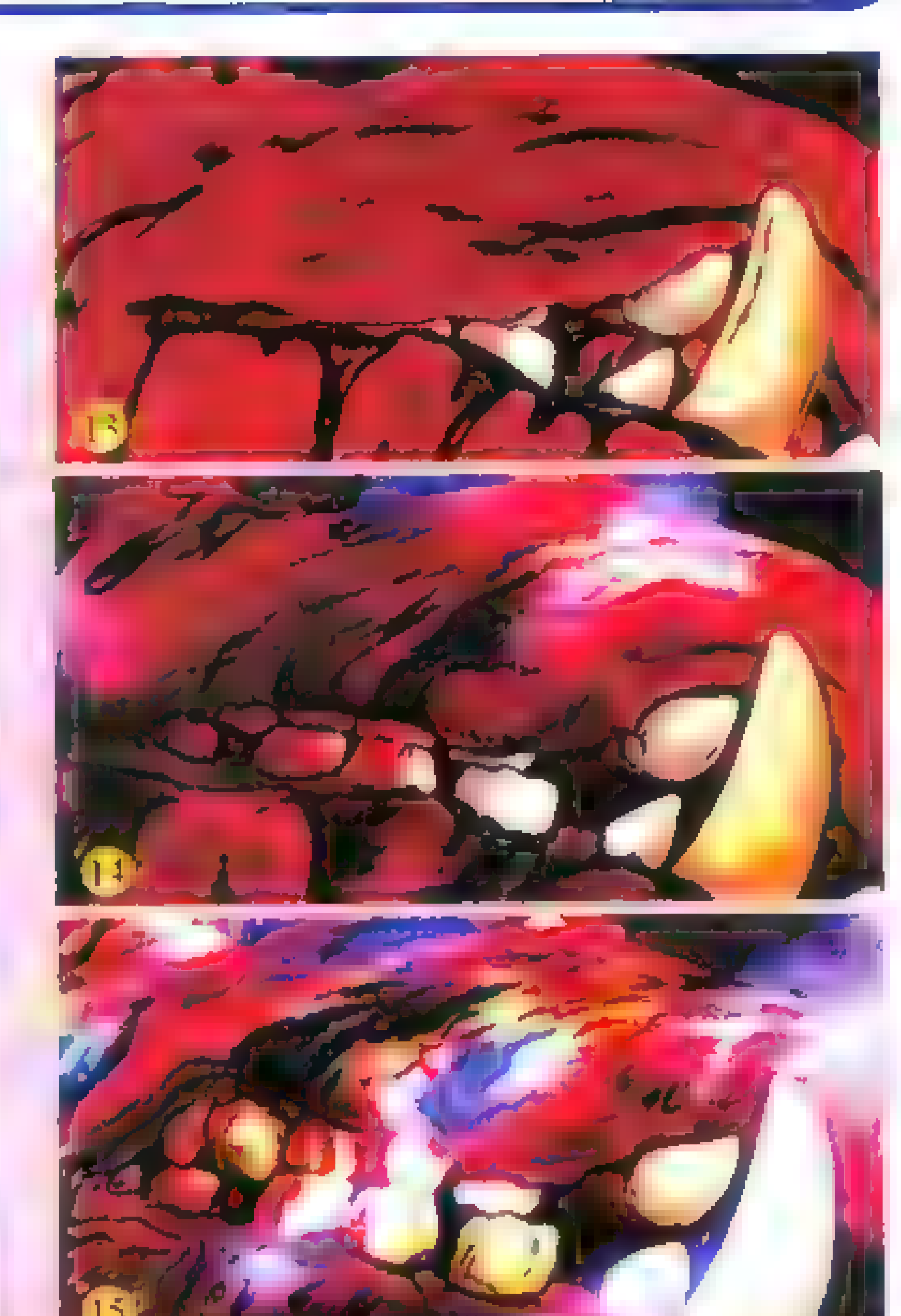


④～⑥便是利用变型实际运用的画面。乾枯的树干中，新生的芽正欣欣向荣的成长著。



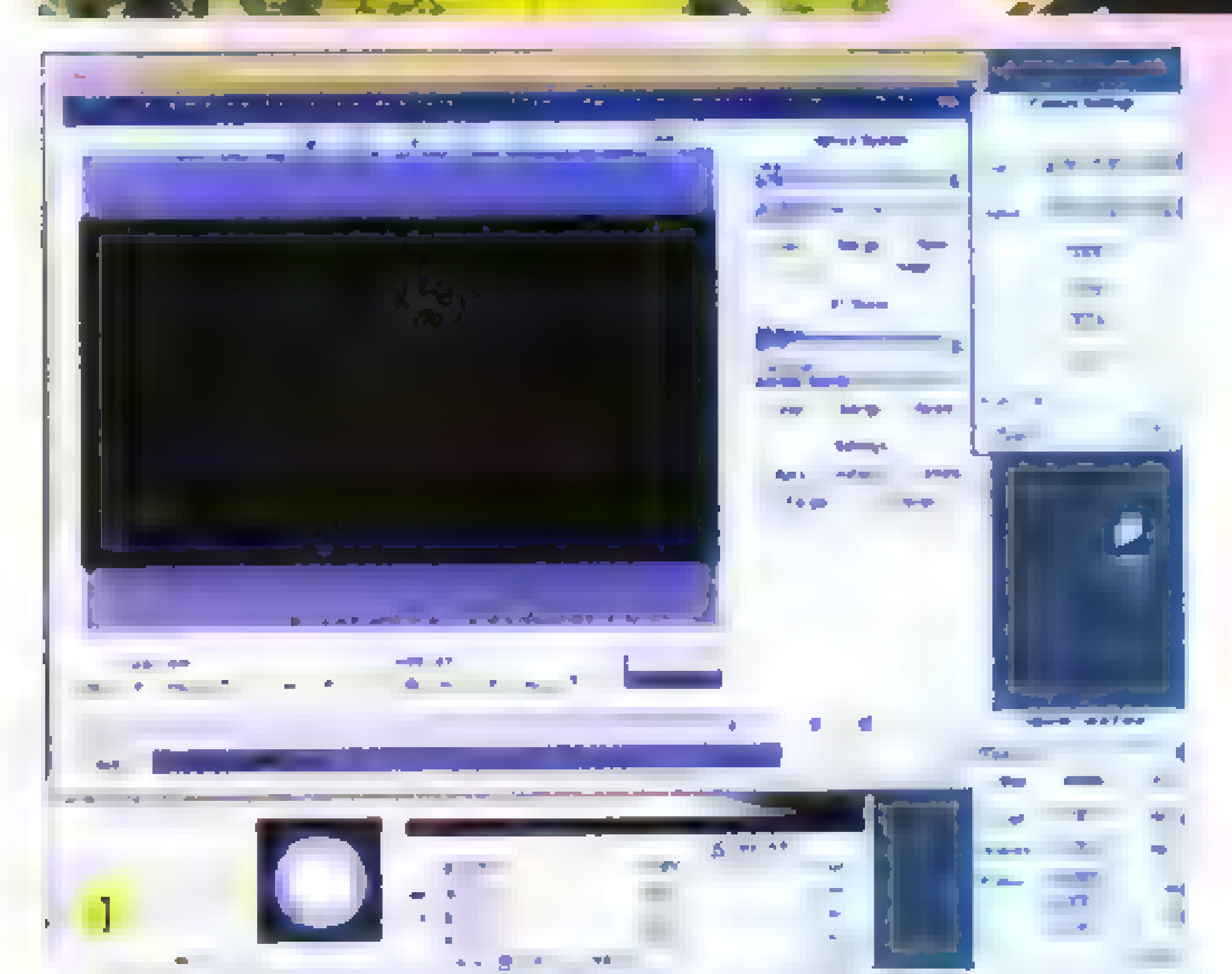


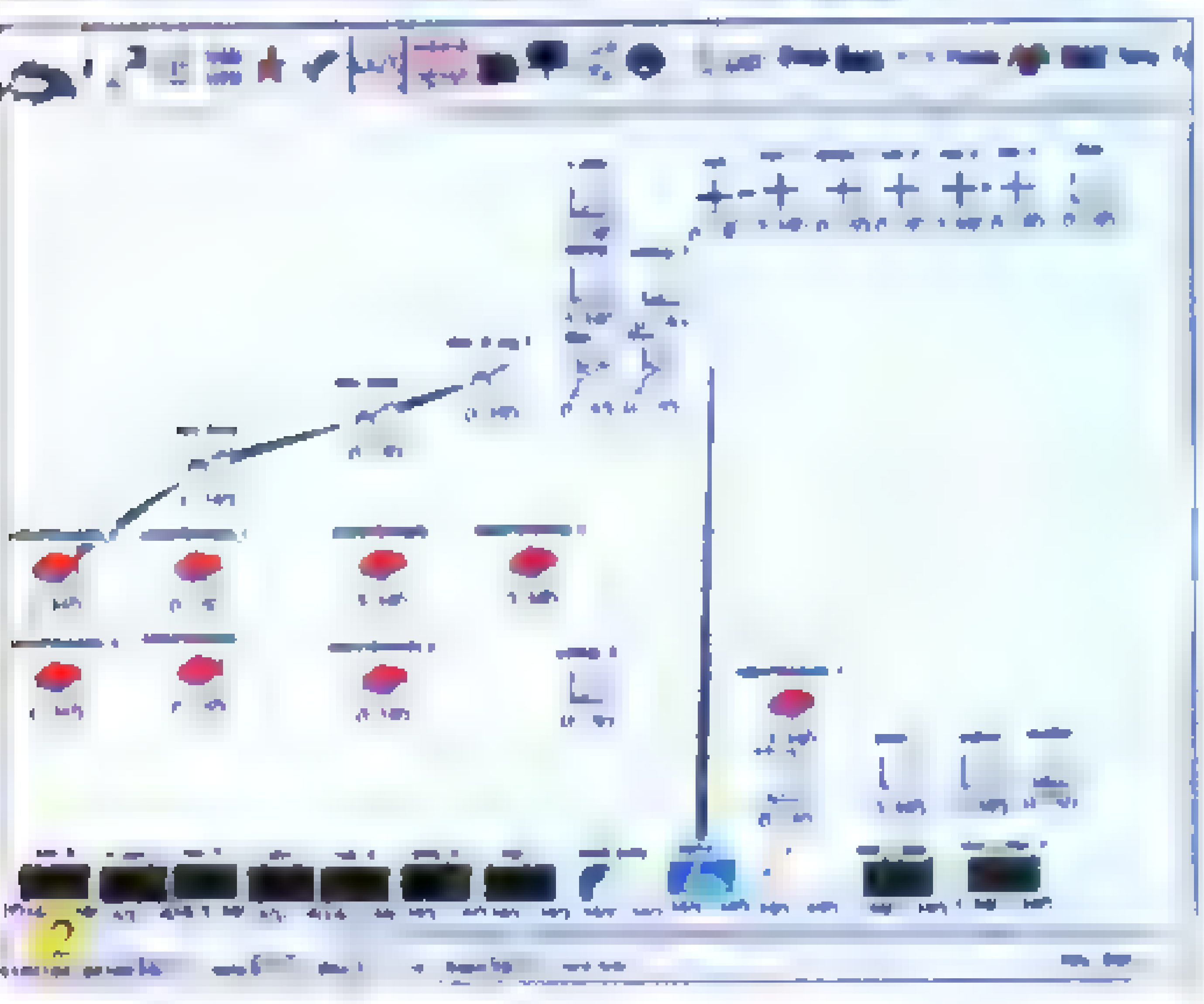




这里也是变形运用的实例。⑦和⑧是【cut1647】绿意的成长延伸。⑨和⑩是背景草地渐渐成长的画面。⑪、⑫是要制作⑨和⑩的画面时所用的遮罩。

下面的⑬和⑮是来自【cut100】。被阿席达卡击毙的魔兽神渐渐腐烂的画面。在连接这三张过程的画面，利用数位加以变型并运用重叠摄影加以处理。





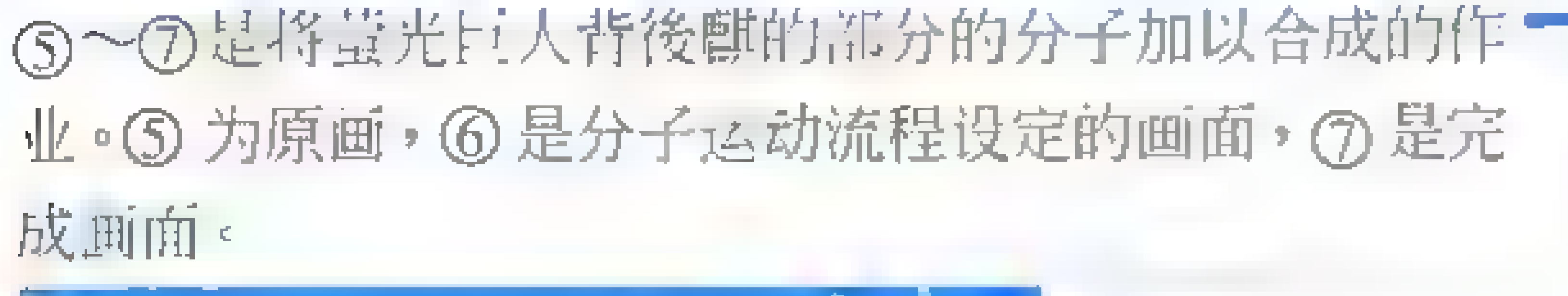
【cut752】便是分子运动所制作的实例。①是将萤光巨人的立体模型，进行分子处理。②经由处理过的画面更进一步，加上填色、晕色、变色後，在与萤光巨人的身体进行合成



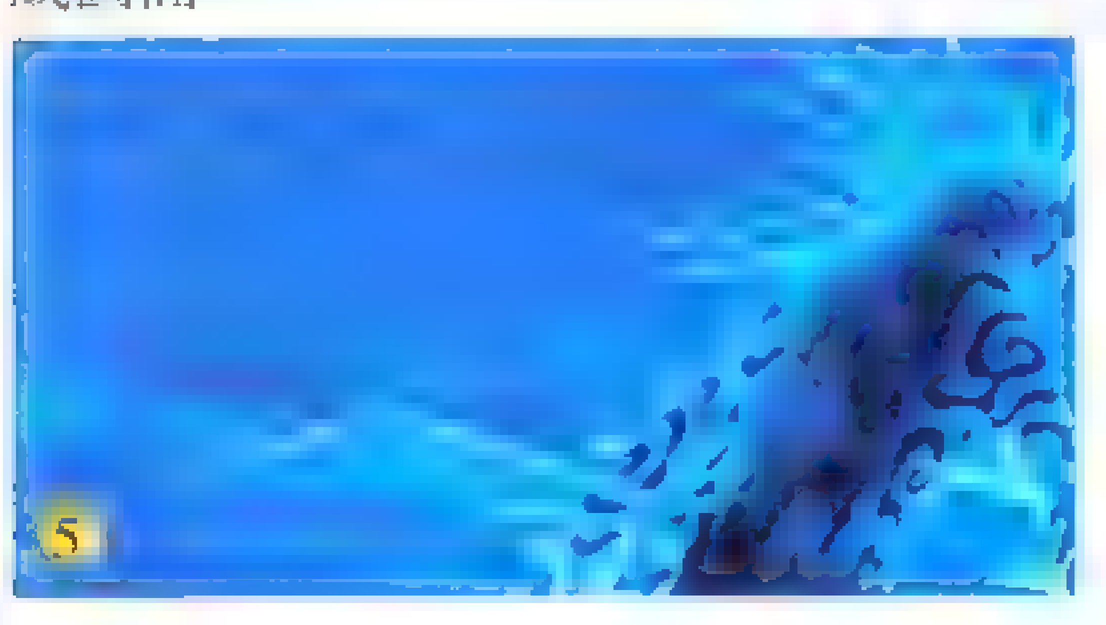
③是利用②的分子运动的软件所制作出像光般的粒子。根据重力、风向、漩涡形成方向的资料处理後，便可以制成如同泡泡般设定。④便是将画面经过模糊加工处理过的画面。

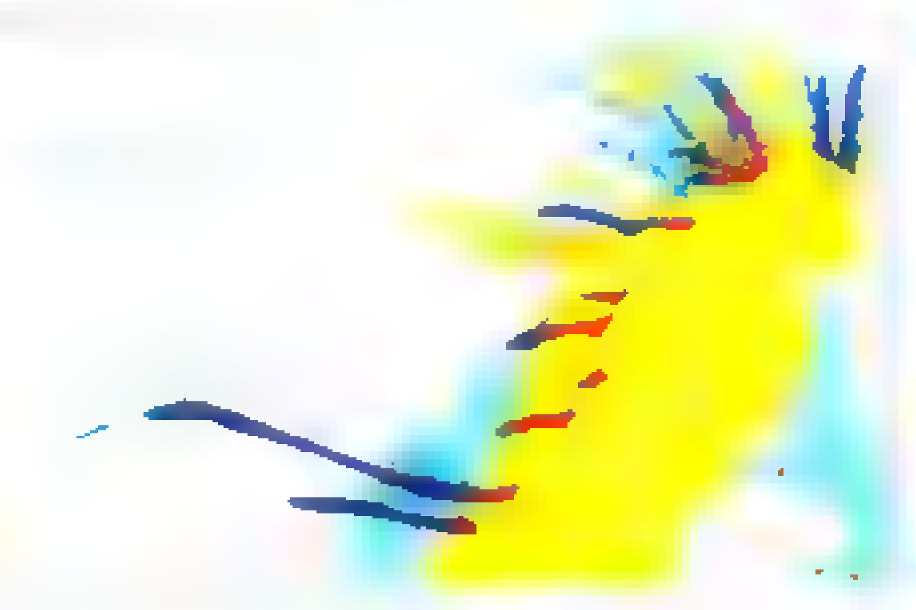


④将萤光巨人的分子运动利用②的软件加以合成的画面。左方的画面便是将发生的粒子加入处理後的完成画面。



⑤～⑦是将萤光巨人背後鬣的部分的分子加以合成的作业。⑤为原画，⑥是分子运动流程设定的画面，⑦是完成画面。

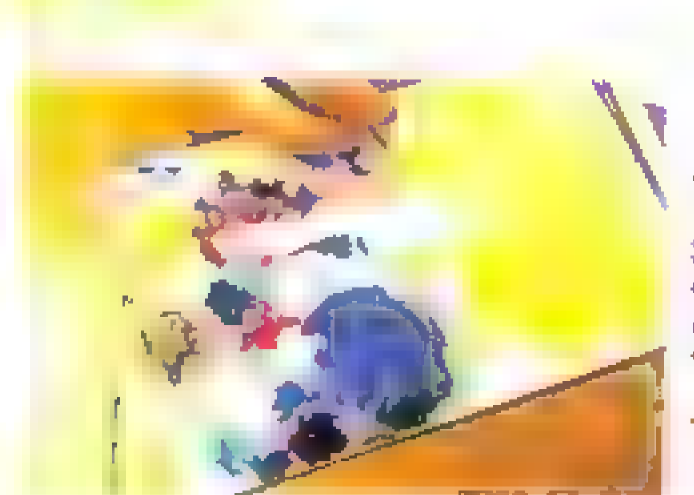






先画好黑白线稿，再藉著精心萃取而得的美丽色调及浓度，创造出独特的世界！

田中久仁彦



将薄木板裁切好，再包上塑胶布，便完成田中流派特有的调色盘、只要将塑胶布换掉，便又成另一块新的调色盘了。

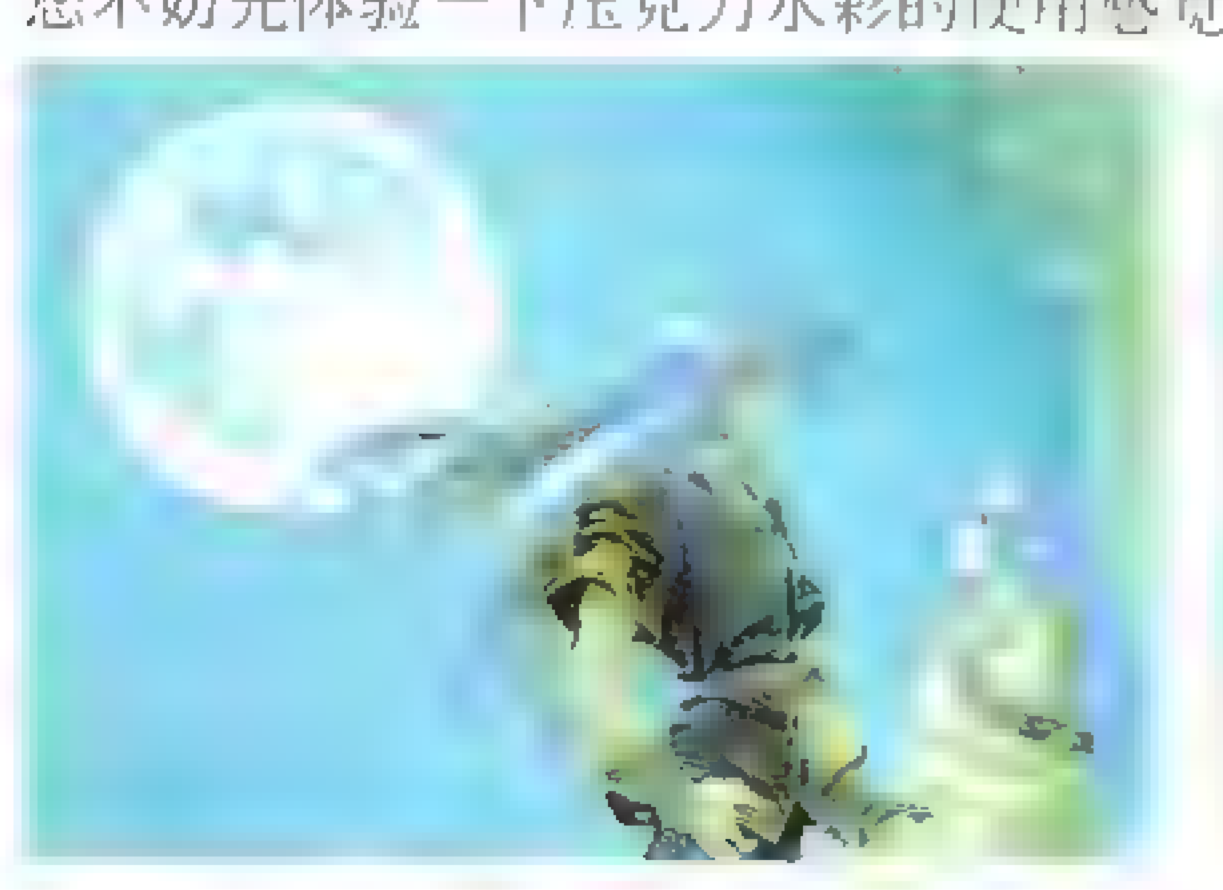
在此将为各位介绍田中久仁彦，他不但是一位漫画家，也是一位活跃於游戏包装与书籍美工的插图作家。或许也有些读者知道，目前在「RPG 杂志」月刊（HOBBY JAPAN）上有他的作品「密境探险法姆&伊利」正在连载之中。

以漫画线条为基础，配合以水彩画的技巧，如此便构成田中先生的美丽色调的插画，这正是许多读者所要钻研的绘图技术。再来说到田中的绘图方法，他先会好好完成黑白线稿，然後在思考色调及浓度的同时，很有耐心并仔细一层一层的叠画上去。

这次我们所要报导的插画是目前正在发售中的富士见 DRAGON BOOK「ソード・ワールドRPGアドベンチャー」第1卷的封面。

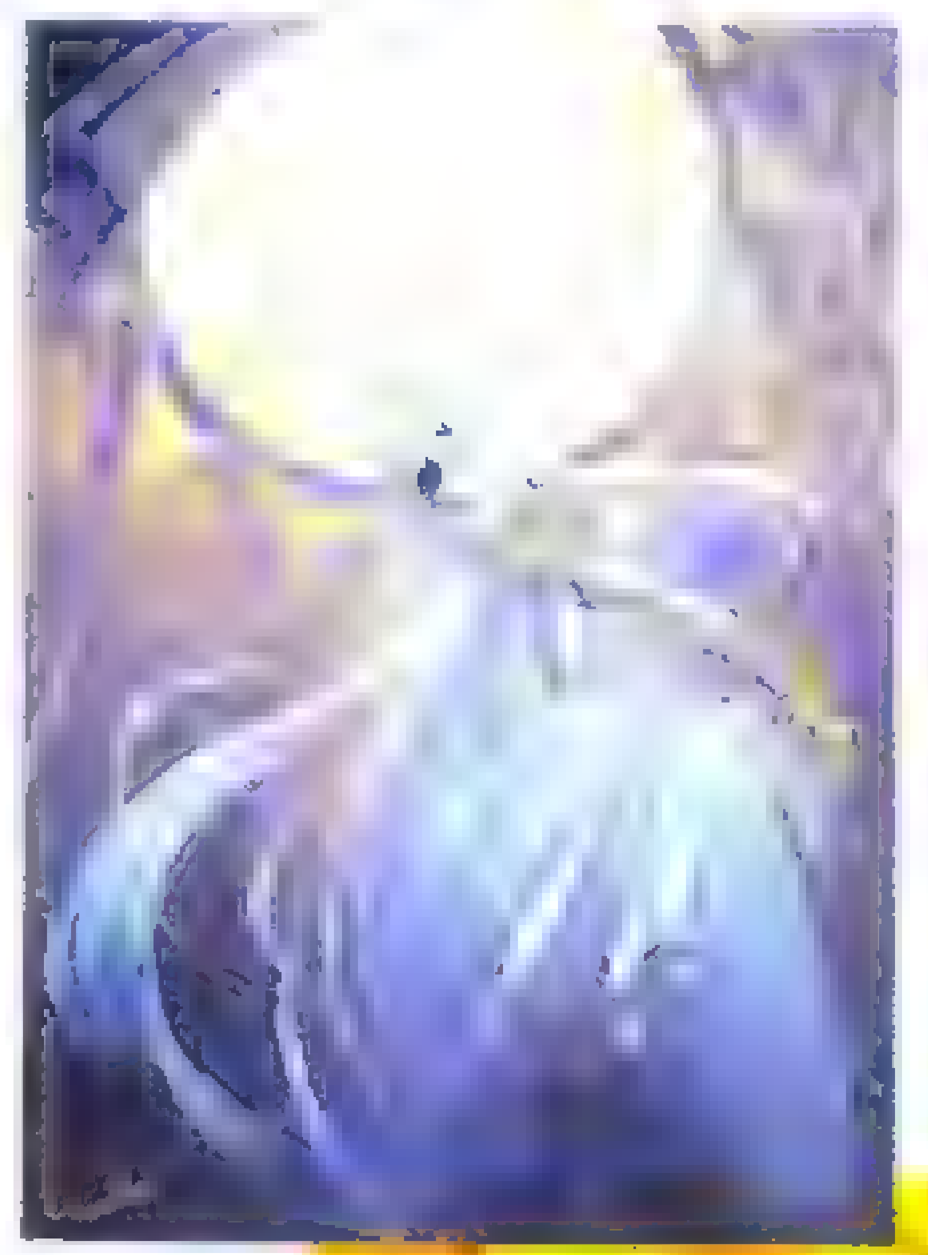
田中目前所用的画图颜料是压克力水彩。不但和水彩颜料一样，可以用水来溶化；也有压克力颜料乾了之後，不会被水溶化的特性。藉著这种水彩的特性，便能够利用层叠来覆盖下方的颜色。和透明水彩不同之处，即在於在深暗颜色的上面也可以使用浅亮的颜色。不过，这种颜料的粒子十分细小，藉著水稀释也可以充分表现出透明水彩所具有的透色特性，因此是一种使用方便的颜料。田中虽然在越接近完稿之时，便越使用水彩的画法。不过在中途，他也会使用透明度较高的画法来表现较淡色的阴影部分。

我们虽然赶不上他的高超画技，不过，要拥有与职业高手同等级的绘画工具，倒不必有太大的投资。还有，要是您自认只要能拥有与职业画家同样条件的绘画材料，也能有如此漂亮的表现。在此，本刊推荐您不妨先体验一下压克力水彩的使用感觉。

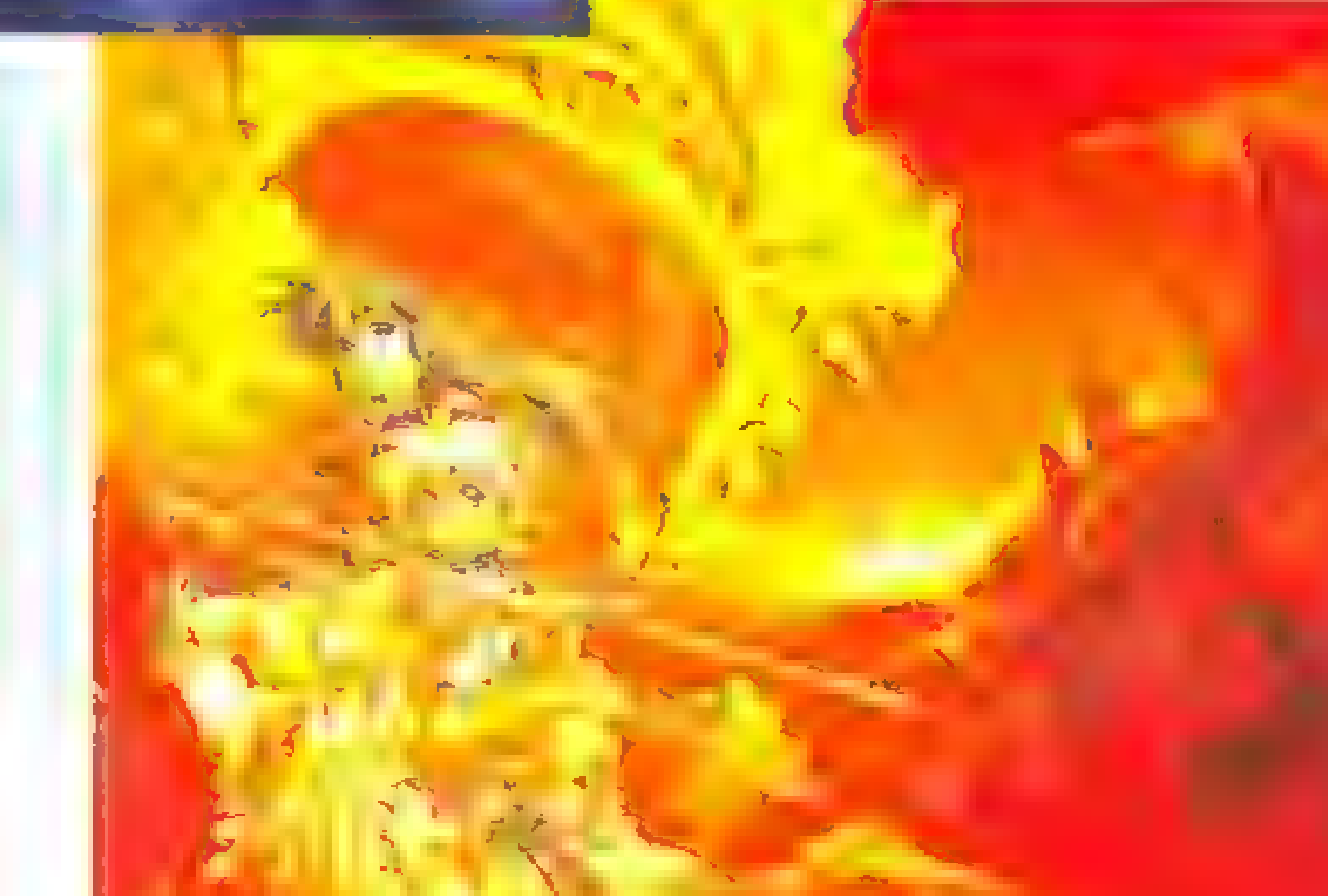




最後，介绍一下田中先生的简历。田中久仁彦，出生於1970年８月，日本川崎市人。从小就喜欢绘画，在高中曾参加漫画研修。高中３年级时，在杂志上看到游戏公司的徵人广告後，便带著插图作品去应徵。就这样开始从事２年时间的电玩游戏插图、商品及装饰品的美工工作。在此之後自组工作室，先从漫画及插图开始，进而在电玩游戏及 OVA 的角色创作等方面有活跃的表现。



[illegible] DRAGON BOOK「[illegible]」[illegible]



一步接著一步

不管是使用暖系颜色或寒系颜色来当底色，在背景的色调上都要求一致性。主要人物要以强烈而浓密的颜色来完成，而背景则改变成利用类似透明水彩的淡淡涂色方式，这便是作品自然能吸引众人目光的办法。下面的绘图示范便是利用了压克力水彩所具有的优点。

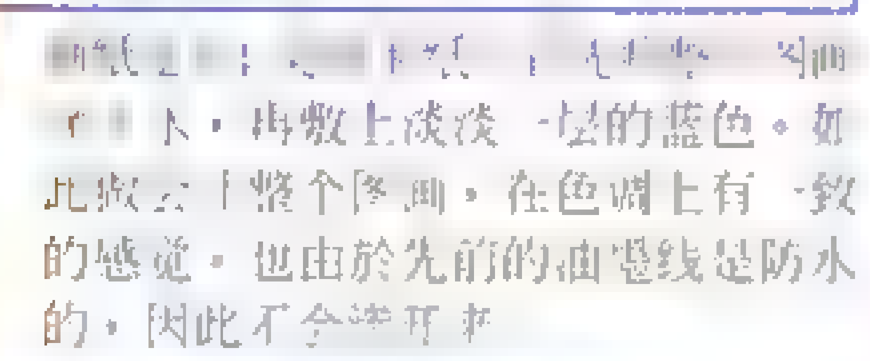


1 先在画纸上整理好草稿线

先将铅笔已画好的草稿背面（左）全[illegible]用铅笔[illegible]，[illegible]画纸[illegible]铅笔线描线。然後再用沾水笔沾上防水墨汁来画线，再用橡皮擦擦掉铅[illegible]

2 先在整个画纸上涂上浅浅的底色

[illegible]下，再敷上淡淡一层的蓝色。如此做[illegible]整个图画，在色调上有一致的感觉。也由於先前的描墨线是防水的，因此不会[illegible]



3 先考虑好阴影和色调再逐渐将颜色调淡来用

[illegible]分的同时，先从皮[illegible]入作画。田中并不会直接拿小罐中的颜料来用，全部都是自己调色，用自己的颜色来画



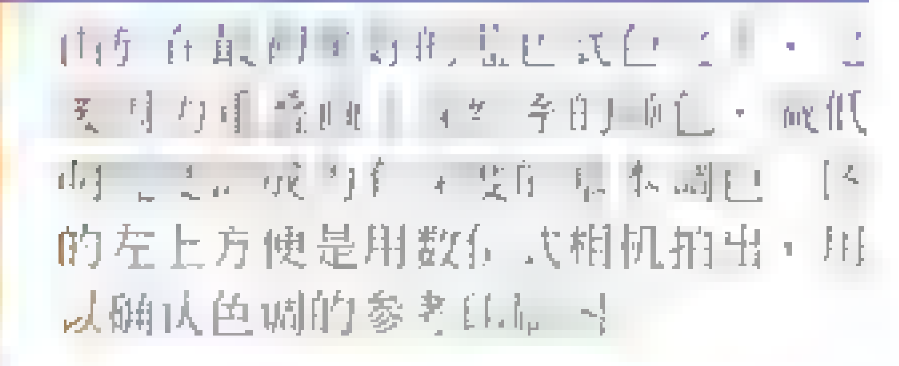
4 田中派美丽眼眸的画法

[illegible]层层叠画。先将瞳孔的底色浓浓画上，再用浅色表现光亮部分。到此为止，总共要淡淡重复画3次之多



5 预定以浅色重叠画上去

[illegible]，重叠画在明[illegible]子也是田中[illegible]画法。画上下睫毛也是将深色重叠在[illegible]加上微妙地色调改变，毫不在意自然地感觉

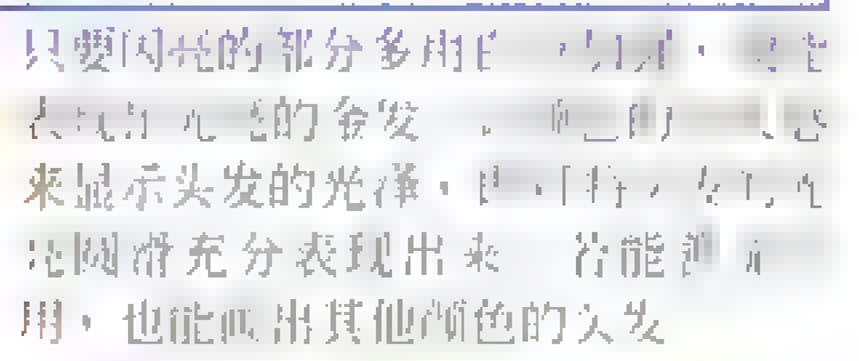


6 在涂完最後一层後再以白色让其活起来

接著[illegible]白色[illegible]最後所要做的便[illegible]色[illegible]

7 利用数位式相机来确认底色的色调

[illegible]的左上方便是用数位式相机拍出，用以确认色调的参考[illegible]



8 中心人物要加以重层叠地画

[illegible]人物要[illegible]的覆盖力，[illegible]滴强调地描[illegible]黄色的底色[illegible]

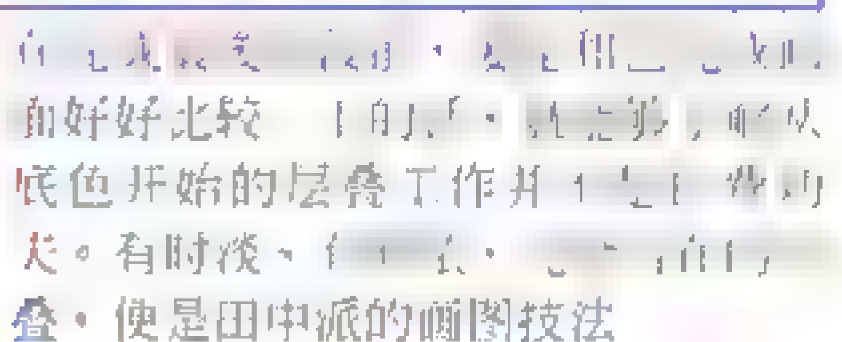


9 头发的画法基本上是3阶段

只要闪亮的部分多用[illegible]的金发[illegible]来显示头发的光泽[illegible]亮圈都充分表现出来[illegible]若能[illegible]用，也能画出其他颜色的头发

10 在宽广的底色下以面和线来覆盖

[illegible]能表现出立体感[illegible]，要使其发[illegible]



11 考虑著下一个颜色来涂色

[illegible]而好好比较[illegible]底色开始的层叠工作[illegible]大。有时淡[illegible]叠，便是田中派的画图技法

[illegible]除了线稿以外，包含文字在内的所有资料，都是取自於「具[illegible]」

Dr.FUJIKAWA 解剖學研究

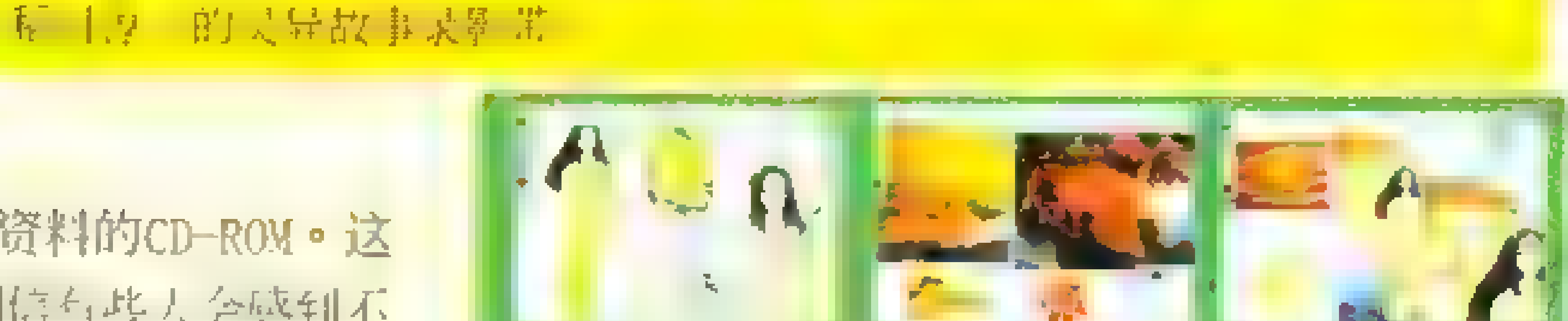
[4] 使用CD-ROM美术资料集吧！

最近市面上都买得到收录著各类不同资料的CD-ROM。这样固然很方便，不过由於种类实在太多，相信有些人会感到不知该如何选择。这次所使用的「具满タン」系列，其中满载著种类繁多的照片、图形及字型。对於初次想要尝试美术资料集的人来说，这是一块既合适又便宜的CD-ROM。

藉此不但可以用来制作CG作品，也可以拿来用在信纸上作为插图，成为制作贺年卡的最佳支援工具。

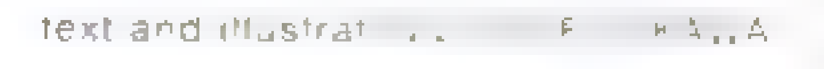
Dr.FUJIKAWA

从以前我就很喜[illegible]故事[illegible]的灵异之类的[illegible]好像每[illegible]都会[illegible]最近我特别[illegible]工作[illegible]在看著[illegible]的灵异故事来学[illegible]





[illegible]图开始）①将扫描器所读取的白线稿用Painter来上色。再将和服及衣带加以美工添上具有秋天气息的绘图材料。②选出2种枫叶的照片，[illegible]Photoshop[illegible]Path工具。③在地面部分，则利用有的照片来加以美工。画好工方形後，再用江户堪亭流体字来加上文字。最後要将各部分汇集在一起，则要使用Layer的功能将其重叠在一张图画中



超级企划！菊池通隆 CG WORK、附录海报特别版的登场!!



菊池通隆

使用「Photoshop」来绘出「暗黑天使」的世界



在「声优グランプリ」Vol.4上发表。连载中的"电影写真馆"内，由白鸟由里开始，藉此当然更能够发挥出当红配音员最新的魅力

Mac

这个月菊池通隆先生终於登场了，这1年多来，从初次的手绘彩色插图来算，这是2次登场。这次是首度报导ＣＧ作品的制作过程。也就是要为各位介绍由菊池先生现在工作之时所不可欠缺的绘图工具"麦金塔"，其彩色插图的制作方法。

想想５年多前，刚开始使用Mac时，心里并没有想要使用CG作画，只当作是「一种绘画材料」。在当时，美术设计方面虽然已在前引进了Mac，不过在漫画及动画业界则仍嫌太早。当时对计算机硬体完全不了解，机器当然全由计算机业者来设定，现在的程度大概要有２台的Mac才算够用。

在这５年，在尝试错误之中终於创造出菊池流的绘图法。现在彩色插图大多是用Mac来完成。其他譬如一开始在「声优グランプリ」杂志上从事照片合成的创作者工作，接著是担任以OXMAN为素材的照片美工处理，现在也预定在「B．CLUB」杂志上连载了。

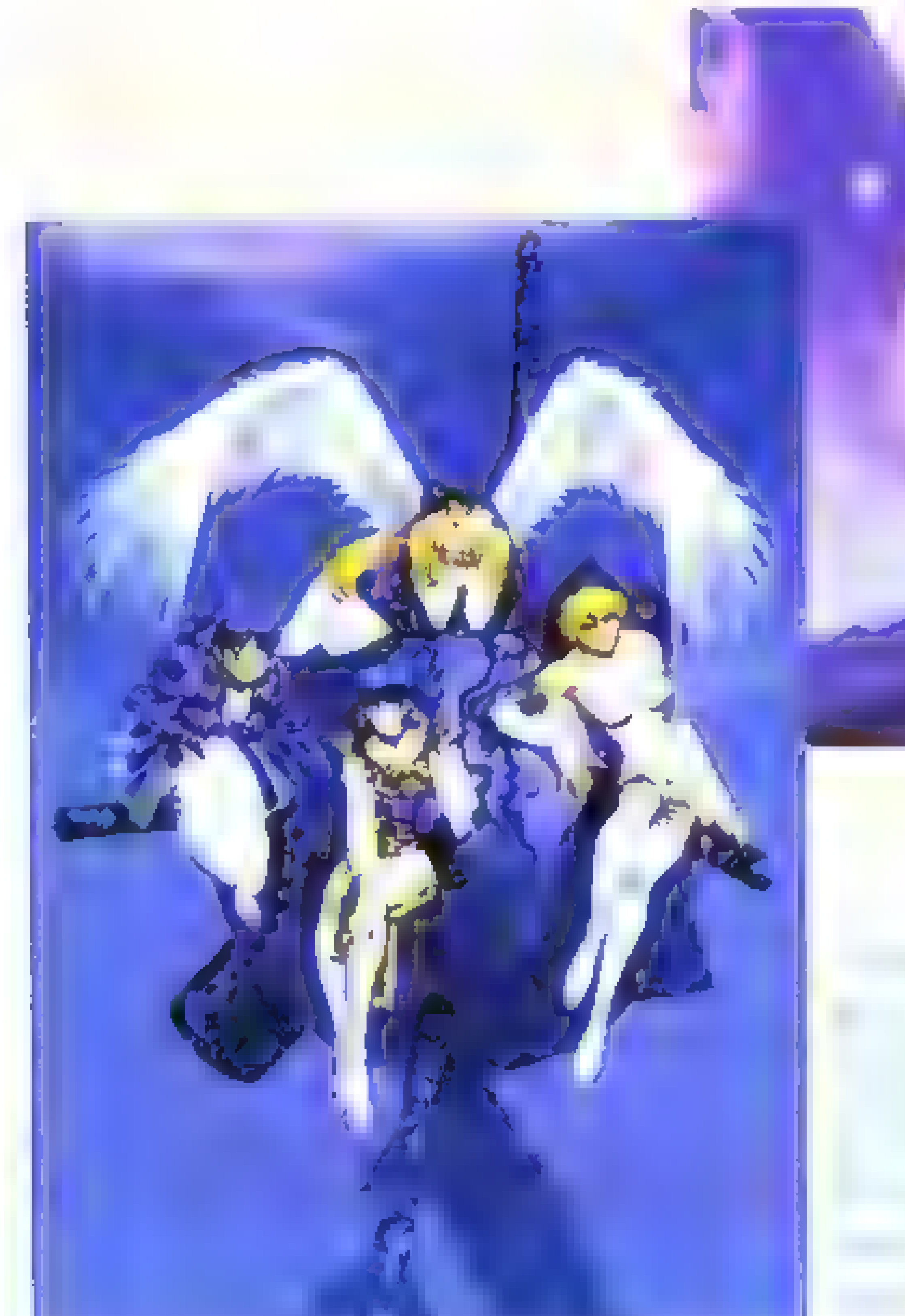
虽然插图的工作大概只要１天就可以结束，不过这次是宣传海报用的大型画面，要制作完成４位角色人物，可必须要花费４天以上的功夫才行。

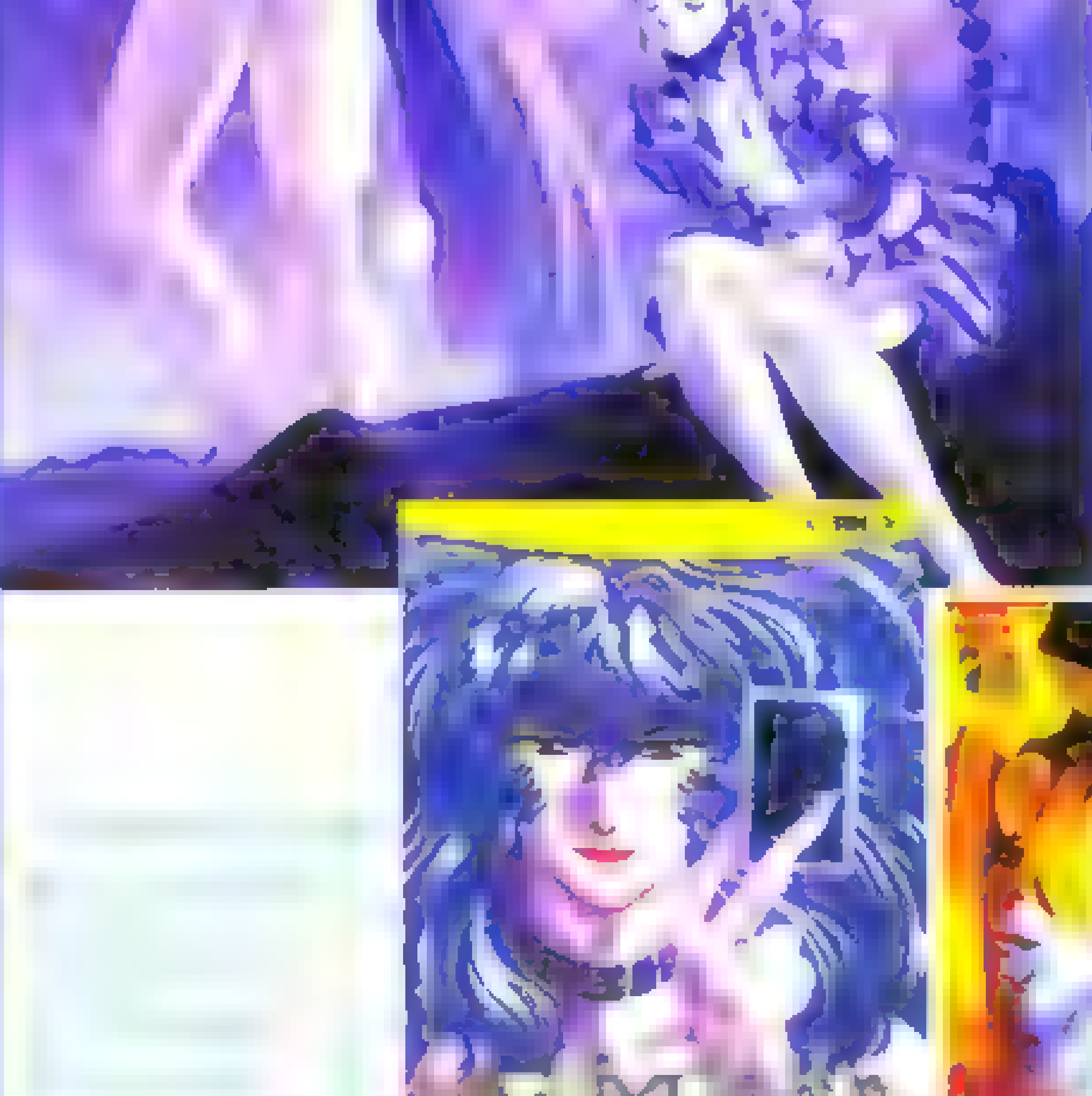
在本页中看得到的完成图，是收录於预定在３月下旬发售的单行本「圣兽传承暗黑天使」的第４卷（角川书店／麻宫骑亚著作）之中。至於这个月所附录的海报，则是这张完成图再经过Mac加工後的作品。

软件则是采用在相片修改、加工制作上非常著名的Adobe公司出品之「Photoshop」。由於其色彩、绘图及合成能力都很高，因此是一套颇受插图作家及图案设计师欢迎的软件。菊池先生所采用的彩色线稿，是将黑白输入之後的线稿用反转遮色片(mask)来完成的，另外以焦化工具(burn tool)来制作亮光部分等等，在各项制作工程中，都开发出自己特有的使用方式。

其实计算机只是工具而已，使用方式会随著人的不同而千差万别。菊池说到：「说到CG作品，有些人只要看到Mac的作品就讨厌，我认为和讨厌用彩色油墨所绘的画是一样的。大家请别太在意这些。」

现在，您要是没有计算机的话，请等到您拥有计算机之後，再打开此页来看看吧！





Tools & Materials

上质纸、2H铅笔、Zebra G PEN、PILOT 制图油墨（以上是麻宫骑亚）。Apple WorkgroupeServer9150（RAM 81.920MB，硬碟2MB）、Quadra 800、Adobe Photoshop 3.05J，KPTBryce CANON・PICTUER CELL（作为线稿扫描、版面设计用列印机）

一步接著一步

这次由於版面限制的关系，所以将背景的制作过程加以省略。因此只能介绍到角色的描绘、上色、合成，以及到最後如何使用著名的绘图软件「Photoshop」来完稿。1台Mac 专门用来做为背景的演算，另一台则用来继续执行角色的上色工作。在以下的介绍中，到处都看得到他那5年工作经验所具有的绘图、上色功夫。



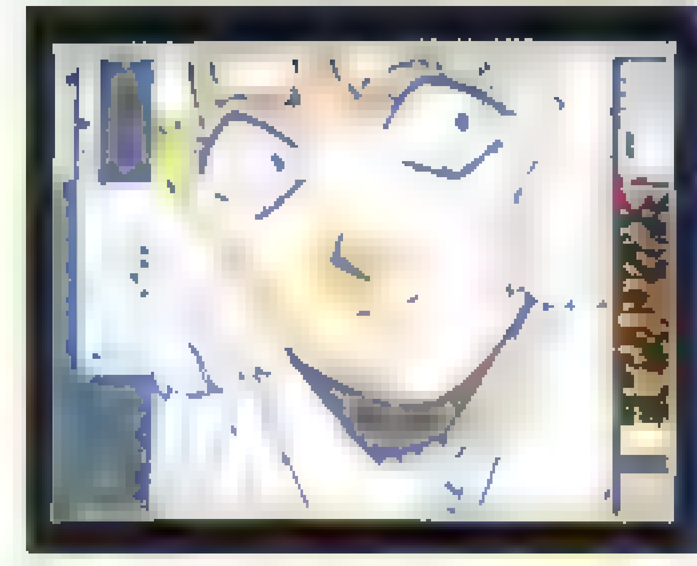
1 将角色安排好位置并重叠在背景上

利用3D绘图软件KPT「普莱思」［illegible］形状、质感及［illegible］等後，［illegible］老师所画的铅笔稿，重叠到稍早已制作完成的背景画版上。这样图画中角色位置的安排就此决定



2 扫描读取後开始用CG来制作

［illegible］G PEN［illegible］，［illegible］扫描［illegible］画左侧就行了，［illegible］射、旋转和［illegible］後，［illegible］



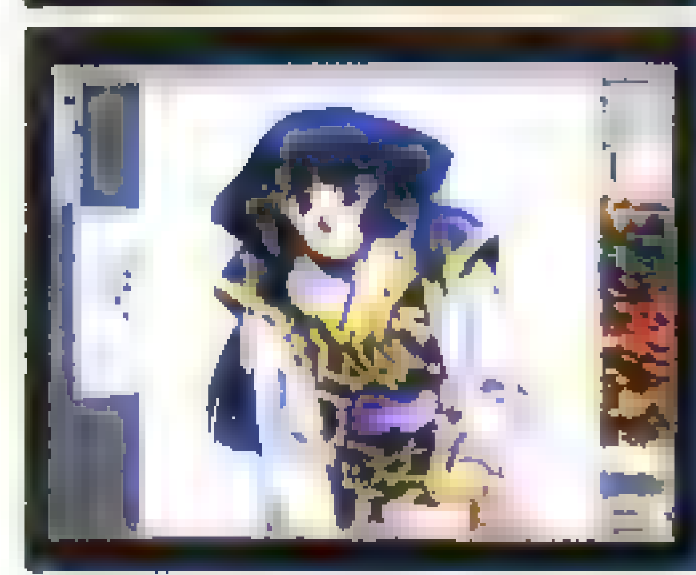
3 由经验来考量较为便利的线图

［illegible］线画放到不同的工作版［illegible］上进行贴图（paste），并用［illegible］mask）来加工［illegible］%，并在上色［illegible］颜色、在［illegible］



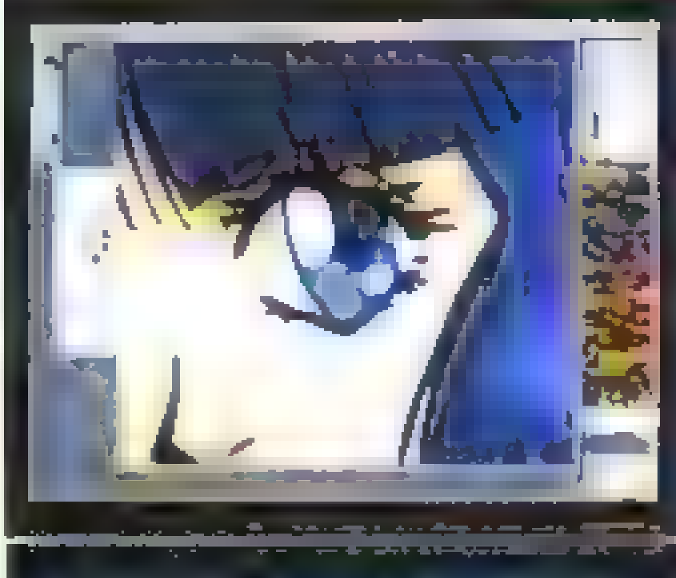
4 多利用CG上的喷枪工具

［illegible］



5 将黑色主线叠到彩色画面上

［illegible］、服装等各［illegible］，都用喷枪［illegible］上基础色［illegible］。在最後，叫出黑色线［illegible］加以对齐。菊池说：「［illegible］」



6 先用覆焦工具（Burn Tool）再将颜色变淡或挖空

［illegible］相较，［illegible］使用「覆焦工具」，［illegible］决定色彩［illegible］的程度［illegible］要使用［illegible］



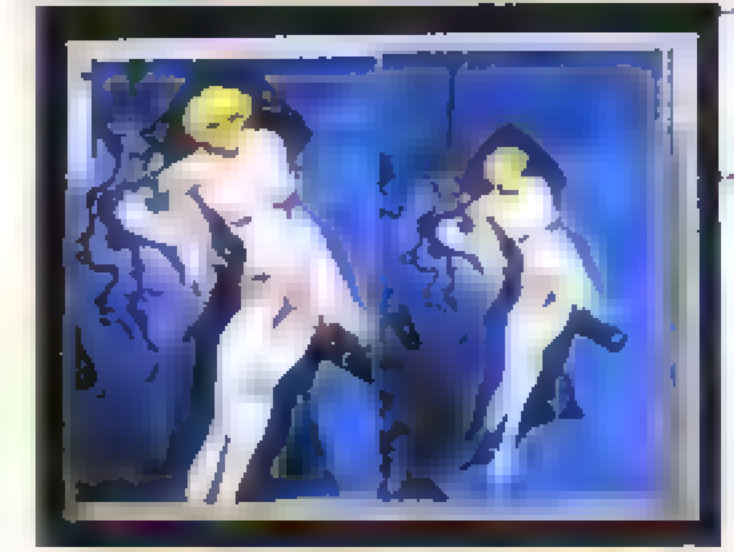
7 耗费数日时间来完成4位主角

［illegible］色的主角，以及为了［illegible］另外画好的翅膀［illegible］的背景［illegible］处理速度较慢，则专门用［illegible］



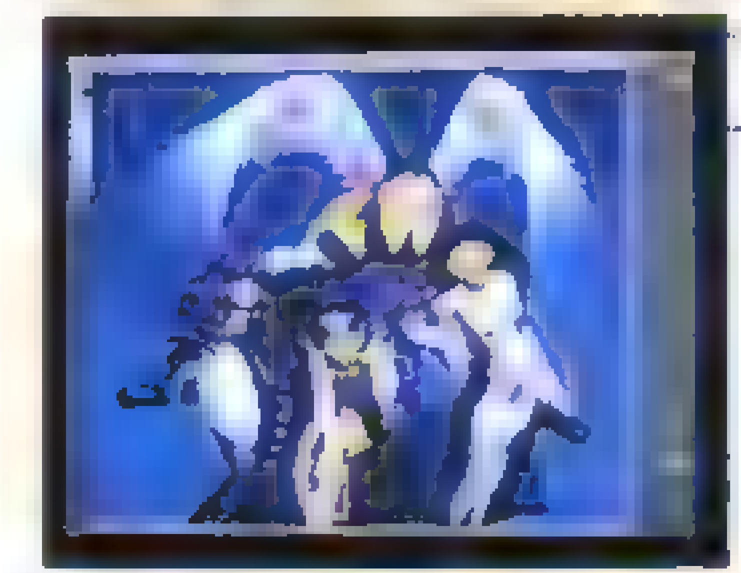
8 将主角融入背景的「水晕」

［illegible］选择「水晕」笔［illegible］，这样［illegible］融入背景［illegible］



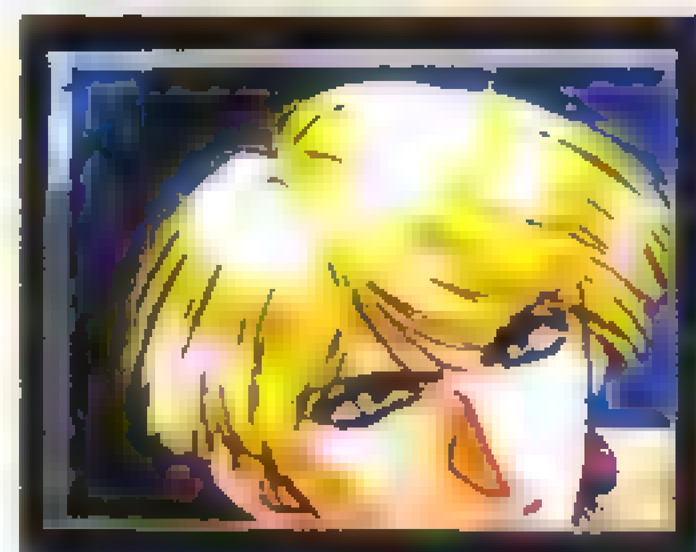
9 影子的制作方法也是用CG来画

由於球体的投影形状既方便又能够变更，因此要用使著曲线的Path Tool来画［illegible］。右边是在球体［illegible］和位置的区域；左边则是合成後，即加上球体影子後的成品



10 显示完成後影像的模样

全体角色的位置都确定之後，只差背景就要完成的画面。此时还可以不断［illegible］。菊池也说到：「［illegible］机会［illegible］次加工，使用到零散描绘」



11 秘诀在於一定要做好头发的零散描绘

合成後，只要［illegible］，就［illegible］，再加上光亮部分，最後便大功告成了



要用Mac来画插图时，请告诉大家，应该要准备好那些软件。

Mac的周边环境，包含硬体和软件，每半年就会有很大的改变。不单是Mac计算机主机、及其周边设备在性能上有逐渐提升，连价格也在下降。而软件程式也逐渐在升级，新式优良的软件更是有可能经常出现。还记得当初买到Mac，便关起房门苦修个半年，好不容易学会了！出关一看，才发现自己的系统早就被时代淘汰了。以上这可是实话实说，一点也不夸张。

正因为如此，大家必须要透过Mac计算机的专门杂志，以得知最新情报。不过印刷媒体确实很难表现出硬体及软件在使用上的方便、以及所有的能力，搞不好还让读者更弄不清自己是否真正需要该项产品。只好再推出新的计算机杂志和解说书来说明。面对这些情报，其





实和选择其它绘图材料一样，与其去找功能最强软件，倒不如去参考一下能够做出自己喜爱作品的硬体和软件。还有，最好能亲自到附近去看看商店展示，不过困难点在於机会并不很多。我想一定还有别的方法…

在这里菊池先生用来制作插画的软件是「Photoshop」，以及用来当做辅助应用软体的3D绘图软件「普莱思」，这两样都是必备的软件。至於在最近颇受重视的软件Fractal Design的「Poser」到底是怎样的呢？想要照著某样东西画画，或做人物设计，一时之间找不到模特儿，这样的人就可以藉著便利的辅助展示图片，将其运用到Photoshop上。图片从婴孩到超人英雄都有，不但有8种比例大小，还能够自己调整关节，更能从任何角度来取姿势，简直就像是把木头模特儿放在计算机里面。而且不单只是形状，连文字特殊效果也能够直接在这套软件上来学习。

充分活用"水"，有效地将朦胧的效果表现出来。公开奥田流的画面浓淡度！

奥田人志



[illegible]「コミックドラゴン」[illegible]「天地[illegible]！魎皇鬼」的奥田人志。由日本在4月发行的「天地无用！魎皇鬼」[illegible]作画的过程，[illegible]将主题用的画与单色调的背景分别作画，然後以印刷来进行合成的作画方式与为主题上色的过程为中心。

奥田人志在「コミックドラゴン」上除了这部作品之外，另一个他的作品「でたとこプリンセス」也正连载刊出中，因此他在最近可以说是一个相当受欢迎的漫画家，同时他每个月也会亲手制作一些像这次的封面一般的封面用漫画彩色插画与海报，而他利用彩色墨水与压克力水彩等材料所完成的画风也是大家所不可错过的。

所谓的彩色墨水简单来说便是浓缩的墨水，由於这墨水的透明度高，同时颜色非常鲜艳，因此这也是很多人[illegible]。[illegible]色墨水在乾掉以後便不容易被水所溶解，有很强的耐水性，因此常被使用於主线的描绘等画线的工作[illegible]，而且即使接下来使用水溶性的颜料来上色都[illegible]这些已经完成的线条晕开，这也是为什麼奥[illegible]利用这种彩色墨水的原因了。

除此之外，所谓的压克力水彩（在POLBAIN中GASH为商品名称）是一种在乾掉後耐水性很强的丙烯颜料，[illegible]一种透明度很低的水彩颜料，因此[illegible]厚的涂抹上色後，它将能够[illegible]实的将下面的颜色覆盖住，利用这种颜料来上色後将能够表现出有如油画一般的感觉，而在透明水彩之前这种水溶性颜料便已经诞生了。

另一方面，在最近这种压克力水彩的性质又有了相当大的改良，如果使用大量的水，这时它便能够表现出有如透明水彩一般的品质，因此这不但可以表现出透明水彩一般的感觉，同时也可以藉由厚厚的涂抹来表现出油画感觉的压克力水彩在最近相当受欢迎，而奥田会使用它也证明了它真的有很大的优点。

最後，我[illegible]奥田人志[illegible]，奥田人志在'63年於日本的秋田县出生，由於很喜欢画画，因此从幼稚园开始到中学2年级持续到美术教室上课[illegible]，就读於驹泽大学经济系的时期也利用课馀的时间[illegible]力同人志的活动，毕业後经历了2年的上班生活，接著在[illegible]ラ[illegible]カ[illegible]カ[illegible]デ[illegible]アン[illegible]中以动画[illegible]跨入这一行，目前他正以「でたとこプリンセス」与「天地[illegible]！魎[illegible]鬼」[illegible]持续发烧中。

这便是「でたとこプリンセス」



一步接著一步

奥田的彩色插画的特色，在於他会灵活的利用动画中层次分明的主线与阴影，同时也会利用水的多寡让压克力水彩画表现出水彩的特质。作画中不时考虑著如何让颜色在纸面上平顺的延伸，及如何利用不会与下层颜色融合的彩色墨水的耐水性



1 利用透视台由底图来描主线

将纸覆盖在[illegible]上，在透视台上首先利用[illegible]笔来[illegible]线，接著[illegible]起[illegible]，[illegible]线的绘[illegible]工作，我们也可以[illegible]笔的[illegible]作。



2 选择铝制的笔尖

将纸由透视台上拿[illegible]来，进行主线的绘画时笔轴选择BRAUZE，笔尖选择铝制的材质的工具，由於铝制的笔尖不含油份，不必用火烧掉油份，因此可以马上使用



3 先涂一层水以後再上色

[illegible]水[illegible]，然後在上色的时候，以上色区域的中心慢慢的利用浓度的差别往外扩散，同色部分一起进行，最後利用吹风机缩短乾燥的时间。



4 小心的用水来产生相同颜色的色晕

在利用[illegible]的手法将基调的颜色上好之後先让它乾燥，接著利用较浓的颜色来上阴影，而眼睛中，绿色与黄色的色[illegible]可在绿色[illegible]之前，由下侧涂上黄色，以产生自然的[illegible]



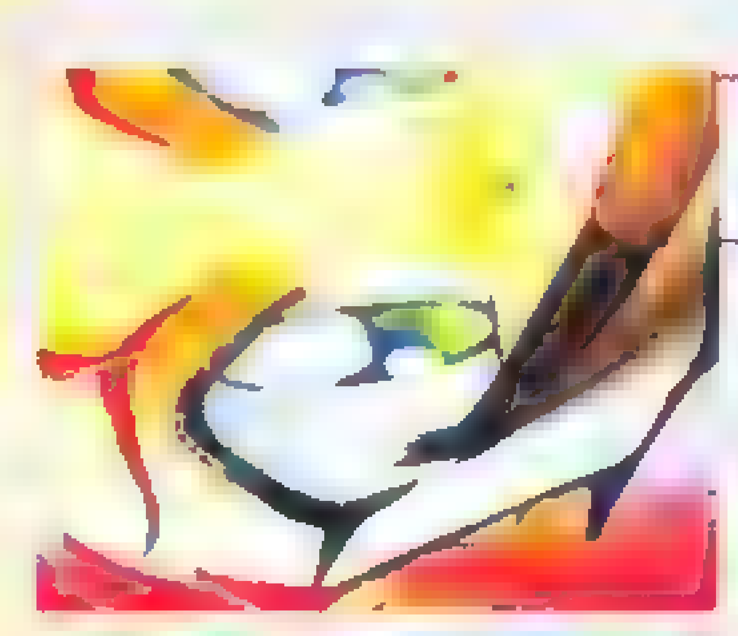
5 利用空白产生流畅的亮感

在[illegible]感觉，这便是奥田能够[illegible]柔和的表现出来的独家手法，在[illegible]色的CHORAL 基调色上涂上深[illegible]的色调。



6 乾掉以後下层色便不会溶解

[illegible]溶解，如果想要[illegible]的颜色[illegible]开，我们只要利用[illegible]时乾掉以後，也有[illegible]克力水彩的好处



7 利用一点点的颜色让图画更精彩

[illegible]



8 即使同色也分别上色来产生立体感

[illegible]体感



9 再次修正不明显的黑色主线

[illegible]修正後的眼[illegible]，修[illegible]後可以产生明显的[illegible]



10 利用MISNON 来修饰光亮的部分

[illegible]处，使用修饰用白色[illegible]的[illegible]水所稀释」，因此受到奥田的[illegible]爱，这会使这部分比白纸还要[illegible]



11 背景利用另一张图画来制作

[illegible]色的单色调来制作背景，让[illegible]更加的[illegible]

© 奥田ひとし



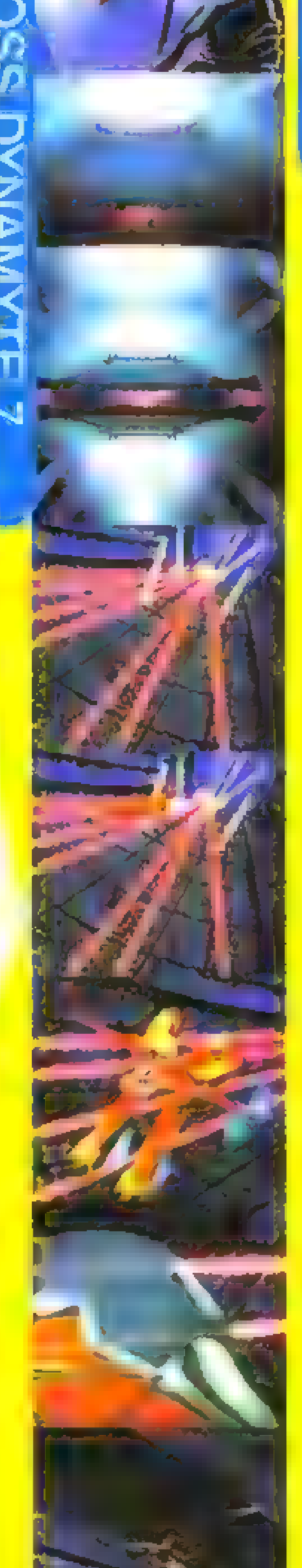
GONZO小組'98年朝向21世紀

全速前进



MELTY LANCER

LUNAR II ETERNAL BLUE







史匹柏制作动画，而动画导演开始拍摄写实的影片，整个世界似乎开始兴起了一股动画的风潮。在迎向世纪末、大型证券公司争相倒闭的现在，拥有远大志向、高超制作技术和不畏横逆想要制作一部好作品的新公司GONZO，似乎颇令人期待。

GONZO公司的执行董事长——村滨先生，说明了该公司成立的经过

「本公司并没有一定非得要这样做或者是大家一定要在一起的限制。对于只有6个人的GONZO来说，我想要做的就是提供一个良好的开发环境。也就是，每个人都可以依照自己的意志，去做他所喜欢做的事。让大家变得有名、可以制作出更好的作品，这是GONZO公司的一贯信念。而且，这样做也多少具有一些宣传效果。本公司的员工就像是赛车手一样，常常要前往不同的车队（也就是游戏开发小组），然后去驾驶各式各样的车子（进行游戏的开发），而我们就是提供良好的引擎和车身，然后在做好一切的性能设定之后由他们上车。虽然目前我们只是一个拥有一台比赛用车的私人车队，不过在我们所举办的赛车测验中，我们希望能找到3位有心想要加入我们车队的人。基本上，入队的条件并没有什么严格的限制，只要你有才能，那么来到我们就会为你准备好一台可用的车

我不会说出类似"你是GONZO的员工，怎么可以连这个也不会"这样的话，因为这样说会让员工失去自信。为了长久的相处着想，这一点点的"体谅之心"是有必要的。」

不受限于固有思想，而去追求新事物的GONZO，将于'98年推出『银河之星II』、『银河警察』和『青之6号』等新作。结果如何，值得大家去期待喔！

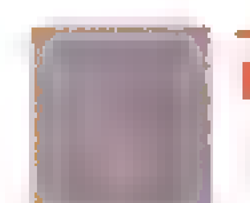


DVD的时代来临

DVD的魅力何在？
就规格而言有〝本世纪最后的媒体〞之称，而NT编辑部以独特的视点来解析它，到底它的实体是……

创作人
佐藤顺一 × 东芝DVD事业部
远藤慎一

DVD能改变动画吗？



〝高画质・大容量〞α DVD的魅力何在？

事实上这个名字最近才听到，但却还不清楚它是怎样的东西。说实话，在取材前对DVD的理解只是这种程度而已。不要同情我，编辑部所有人也是相同的情况。

在取材的时候，位于第一线正在制作动画的创作人佐藤顺一也被邀来当作听众。可以顺便听听软件制作者对DVD可能性的见解，或许能听到不错的想法。

首先，我们透过试映室来进行测试。这里正用LD和DVD同时播放同一部作品，作为画质的比较。在这里看到的是美国制的动画与CG影像。嗯～结论出来了，画质上明显有差异，和DVD的画面比起来，LD有显著的杂讯。因为LD的画质要依靠放映机的部分太多，所以才会有此差别，现在已知道画质有明显的不同，接下来再去其他房间进行对谈。

在对谈开始前先请东芝DVD事业部．远藤先生解说DVD给我们这些〝初学者〞听。DVD的品质可参考次页的介绍，除了高画质、高音质之外，与计算机的相容性也是不能错过的要素。

另外，还能制作个人计算机与电视兼用的软件。举例来说，影像部分放入电影的本篇部分，接着可以在个人计算机上叫出电影的本篇资料，而这些附加的资料可事先存入。DVD除了画质比LD好之外还有以上这些功能（虽然笔者是这么想）。



←DVD跟LD的影像画面比较。用相同的监视器比较明了

远藤：在电视上看场合，日本使用NTSC的规格，个人计算机则是经由RGB输出，因此画具有上位性的高画质。但是就使用上方便这点来看，当然电视是比较占优势的，因为画面大，而且还能舒舒服服的躺下来看。而在用途上，能与萤幕分开使用是另一项优点。

远藤：不需要。低价格的机种若能增设专用转换卡的话，机器的性能也能看到相同品质的影像。

远藤：基本上普通电视只有放映的功能，而DVD能根据使用者所切换的画面，来编辑故事的流程。其程式流程是可以把故事中角色出现的画面，全部连接在一起并且连续播放。



佐藤顺一

1960年3月[illegible]日生。爱知县出身。隶属于东映动画。主要的代表作有『ユンカース・カム・ヒア』(1995年・监督)、『美少女战士』系列(1992～・播出)、『とんがり帽子のメモリ』(1984－85・播出)、『娱乐金鱼眼』(1991－92・播出)等及最新作OVA版『魔法使TAI!』(1996年・总指挥・分镜)

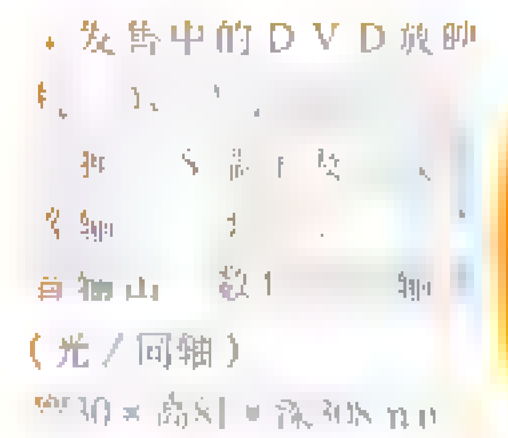
shot by FUMIO KANAZASHI

远藤：没错。只是容量是有限制的，例如60分钟的音乐会使用多重视点时事实上无法全部收录，感觉上只能收录1曲的时间而已。

远藤：这样啊，例如，当故事进行到狙击手要狙击某人时，狙击方与被狙击方两侧的视点都能兼顾到。这里要是没有选择一方的话，会变成最初的视点呢！

NT编：画面切换能在瞬间完成吗？

远藤：嗯、暂时无论多重故事还是多重视点都还在进行测试当中，所以结果还不太清楚，不过，可以想像对作品的制作可说是一大挑战。





DVD品质的验证

从动画杂志方面来探讨本篇+设定的显示

远藤：确实如此，本来能看到的只是用高画质展现出来的故事而已，现在却有附加情报能让使用者观看，这样一来，我们就有必要思考一下制作DVD软件的问题了

NT编：这样，谁都会想收集这位先生的原画啊（笑）

远藤：因为有能看一格一格静止画面的功能，这种事情是有可能的。如果使用多重视点功能的话，甚至连只有线绘制的动画也是有可能的

NT编：佐藤先生也一定要用多重视点、多重故事的功能来制作游戏呢！

远藤：故事有故事有趣的地方，再追加这种情报，这样就能做出映画加上说明书的软件了

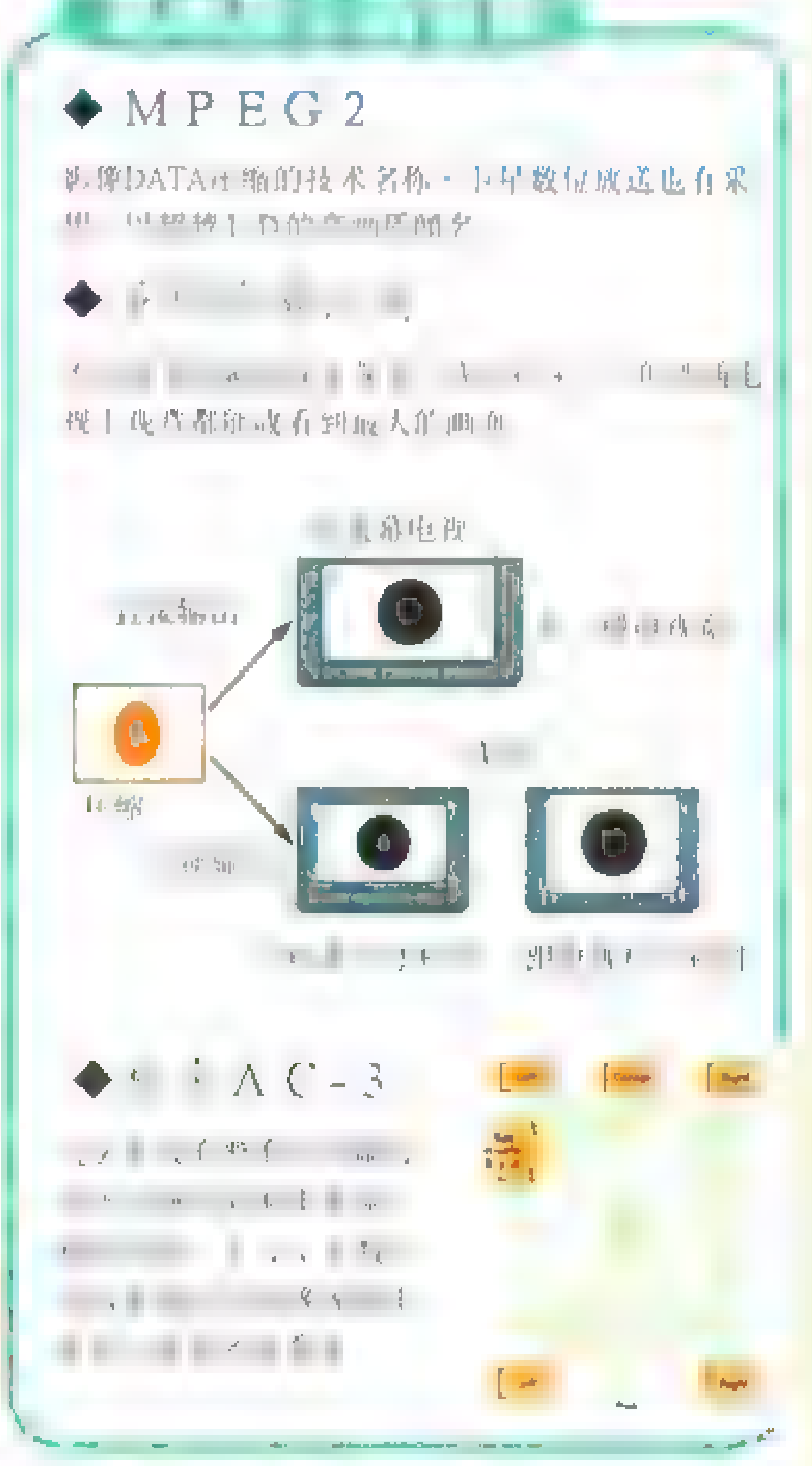
NT编：但是如果这样的话，动画、电玩等杂志大概不会继续发行了吧（笑）

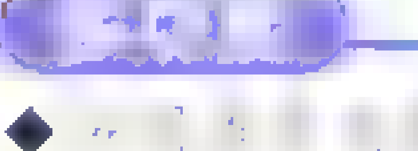
远藤慎一

有可能做出像作品附加说明书般的软件



NOTES





◆
在任何地方制作分歧点，使用……切换功能

◆
……视点的影像，使用者可以切换到……在标题上最多能有9种设定

名作漫画推荐榜

集英社

提到对动画界贡献良多的出版社可说是非集英社莫属了．它所推出的作品及其涉汲的范围是相当地广泛且多元化，足以称霸少年杂志呢！

在集英社旗下，有被誉为少年杂志周刊代表的『少年JUMP』，以及推出多部令日本少女感动的名作的少女杂志『RIBBON』，由此可知集英社的深厚实力是其他出版社所无法比拟的．除此之外，像『ULTRA JUMP』、『YOUNG JUMP』内也有被动画化的作品。因此，集英社在动画界的地位可是相当地高呢！

另外，像『浪客剑心』、『阿拉蕾』、『樱桃小丸子』、『游戏王』以及『葛饰龟有公园前派出所』这5部作品都在日本播放中．其中的人气作品『樱桃小丸子』虽然已经播映完毕，但是仍有多数观众强烈地期盼它再度推出．还有，拥有众多视觉系作家的『ULTRA JUMP』也有要推出动画的计划，真是令人期待！

浪客剑心



●作者：和月伸宏●刊载杂志：少年JUMP●发行期数：1～[illegible]期

1996年1月富士电视台首播。
人称“人斩拔刀斋”的绯村剑心，为求改革社会而活跃于幕末时代。他并非以手上的刀去解决事情，而是以一颗诚挚的心去迎接动乱的时代。于是，剑心和他在神谷道场认识的朋友便一同开创彼此所追求的道路。

樱桃小丸子





●作者：樱桃子●刊载杂志：RIBBON●发行期数：1～14期

1990年1月于富士电视台首播（92年秋至95年冬期间停播）。
漫画家樱桃子把周遭的生活体验以随手拈来的方式来表现漫画作品。此部作品曾经轰动一时，造成极大的热潮。而另一作品『サザエさん』目前正在播放中。

阿拉蕾

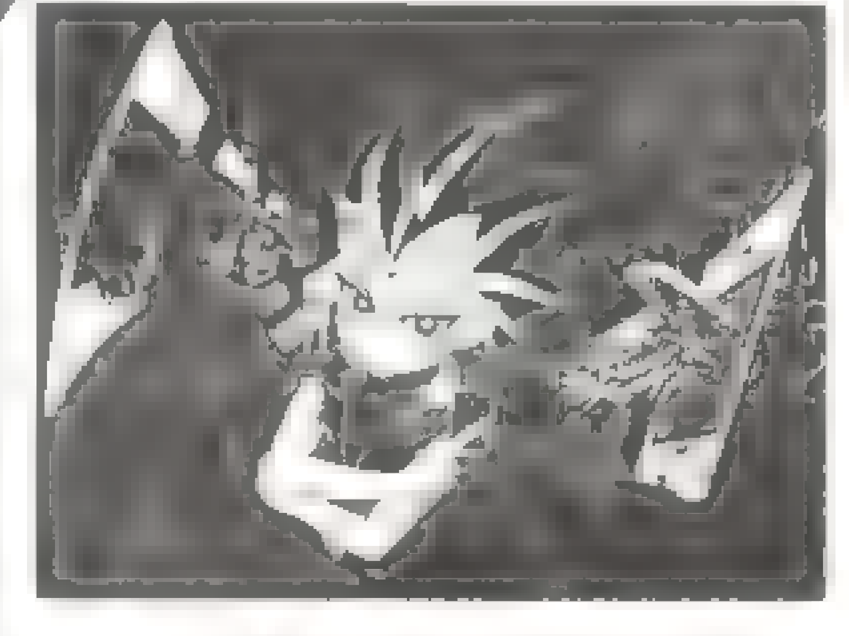




●作者：鸟山明●刊载杂志：少年JUMP●发行期数：全[illegible]期（文库版：全9期）

1998年1月于富士电视台首播。
乌[illegible]先生的超人气漫画作品『机器娃娃』的动画版。1981年以TV动画版推出『怪博士与机器娃娃』，而此作品也有推出重新制作版本。

游戏王





●作者：高桥和希●刊载杂志：少年JUMP●发行期数：1～8期

1[illegible]年4月于富士电视台首播
一名懦弱的少年——武藤游戏，不费吹灰之力就把祖父未能解开的谜（传说中的千年谜题）给解开了，而这个千年谜题却也唤醒了游戏体内的另一个人格。

其他的作品还有……

- 哥布拉／富士电视台
- 筋肉人／日本电视台
- 小女孩的缎带／东京电视台
- 猫眼／日本电视台
- 幽游白书／富士电视台
- 足球小子／东京电视台
- 灌篮高手／朝日电视台
- 北斗神拳／富士电视台
- 红头巾查查／东京电视台
- 七龙珠／富士电视台
- DNA／日本电视台
- 圣斗士星矢／朝日电视台
- 城市猎人／读卖电视台
- 地狱先生／朝日电视台
- 魁！男塾／富士电视台
- ETC…

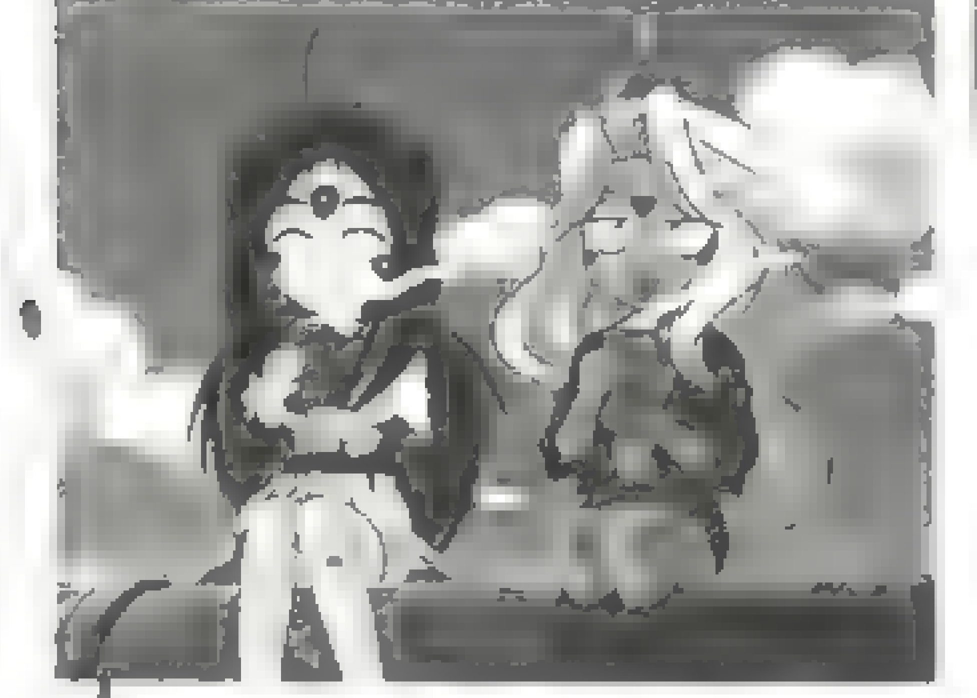
讲谈社

讲谈社的『周刊少年MAGAZINE』其快速进击的手法令人记忆犹新，一边固定定期的单元，一边不断加入新的漫画种类进去，相信这种情况会维持好一阵子呢！

在'98年少年周刊之王『周刊少年JUMP』停刊后，『周刊少年MAGAZINE』便成为日本发行量第一的少年周刊。和『JUMP』相比较，其作品的年龄层比较高。但是，令人意外的是从『金田一少年事件簿』开始便有了与媒体结合的方式。自此之后，便加入了多款动画化的作品，其作品的内容都相当有趣，再加上媒体的播放更是让趣味倍增。

另外，『美少女战士』所造成的热潮更促成动画化的脚步。像『NAKAYOSHI』的『魔法骑士雷阿斯』、『怪盗千面人』等作品都在此因素下积极推出动画版。另外，年龄层较高的『YOUNG MAGAZINE』及『AFTERNOON』其OVA化的作品则比较多，所以讲谈社可说是一家非常懂得運用媒体的出版社

我的女神



[illegible]年4月于WOWOW首播

『我的女神』的故事内容是描写围绕在女神贝露丹娣身边的年轻人，他们的生活点滴。读者们可瞧瞧这些小全天七的女神是如何展开冒险的！



●作者：藤岛康介●AFTERNOON ●发行期数：1期

中华一番！



[illegible]4月于富士电视台首播

小欧为了继承母亲的遗志，成为特级料理人，他展开了一连串的对[illegible]。[illegible]其在动画，充满效果的画面，再加上又是于7点半播出所以光看就已令人垂涎三尺呢！



●作者：小川悦司●刊载杂志：周刊少年MAGAZINE●发刊期数：1、6期

金田一少年事件簿



1997年4月于日本电视台首播

这款『金田一少年事件簿』曾引起一股少年侦探热潮。金田一耕助的孙子——金田一，平时是个普通少年，但在遇到事件发生[illegible]他[illegible]脑就会有相[illegible]聪明灵活



●作者：[illegible]郎・佐藤文也●刊载杂志：周刊少年MAGAZINE●发行期数：[illegible]期

梦幻蜡笔国



1997年9月于朝日电视台首播

为了让被施予魔法而变成石头的父亲回复原形，SILVER公主展开了冒险之旅并引发一连串[illegible]

故事中有各式各样可爱的角色出现，是一款相当适合小孩观赏的动画

●作者：福永令三・[illegible]●刊载杂志：月刊少年MAGAZINE●发行期数：1期

卡片捕获少女 樱



1998年4月于NHK第2卫星频道首播。

一位平凡的小学生——木之元樱，[illegible]的神秘卡片，她成为"卡片捕获者"展开冒险的旅程。本作的作者正是推出[illegible]人气作品的漫画团体"CLAMP"



●作者：CLAMP●刊载杂志：NAKAYOSHI●发行期数：1～5期

其他的作品还有……

钓鱼迷三平／富士电视台
あしたのジョー2／日本电视台
あした天气になあれ／富士电视台
娱乐金鱼眼／朝日电视台
妙厨老爹／朝日电视台
MIRACLE GIRLS／日本电视台
魔法骑士雷阿斯／读卖电视台
去吧！稻中桌球社／TBS
怪盗千面人／朝日电视台
ETC…

小学馆

小学馆所发行的『KOROKORO COMIC』可说是小学生的必看书籍，在『KOROKORO』内有许多作品均被动画化，其中多部少年漫画及少女漫画的动画作品都深受各界的好评呢！

『少年SUNDAY』可说是一家与媒体结合，且拥有多部剧场动画的少年漫画杂志，像『五路福星』、『TOUCH』、『机动警察』都曾推出剧场动画版，而高桥留美子的作品大部分也都被动画化，像『五路福星』、『相聚一刻』等都是与媒体结合的先驱。还有，其企画步骤是在漫画、TV、剧场到OVA…如此周详的计划下展开的，而目前正进行到剧场版的企划

另外，『KOROKORO COMIC』的动画化作品也不少。过去的『GAME CENTER 风暴』、『躲避球弹平』以及较新的『爆走兄弟LET&GO』，都曾在儿童市场中引起一股旋风，带领流行。

爆走兄弟 LET & GO MAX



●作者：こしたてつひろ●刊载杂志：KOROKORO COMIC●发行期数：1期

1996年1月于东京电视台首播。「MAX」[illegible]播出[illegible]各种[illegible]及[illegible]『LET&GO』、「[illegible]」的[illegible]，而『MAX』的主角则有所变更

名侦探科南

1996年1月日本电视台首播。[illegible]中生"工藤新一"因服用了正在研发中的药物，而变成小学生的外貌。因此，自称为江户川柯南去解决各种事件，在少年侦探漫画里可说是一款极欢迎的作品



●作者：青山刚昌●刊载杂志：周刊少年SUNDAY●发行期数：1～19期

LEGEND OF BASARA

●作者：田村由美●刊载杂志：少女コミック●期数：1～[illegible]期

1998年4月于SUN电视台首播
以少女展开梦幻般的冒险之旅而深受欢迎的漫画作品，而在众所期盼之[illegible]版本。另外，故事内亦有很多俊美[illegible]

炸弹人 弹珠人 爆外传



●作者：[illegible]●刊载：[illegible]●期数：1、[illegible]

[illegible]电视台首播
炸弹人是哈德森软件内的角色，而弹珠人是借由炸弹人的角色所制造出来的弹珠玩具。关系有点复杂呢！

烈火之炎



●作者：安西[illegible]●刊载：少年サンデー●1～[illegible]期

1997年7月于富士电视台首播
描写一名拥有特殊能力[illegible]——花菱烈火，其手腕可以放出[illegible]与各种敌人展开一连串的战斗[illegible]

动画周刊DX



在这边！●作者：尾野悲理子●刊载杂志：TYAO●发行期数：1～5期

飞人阜仁 小噗●作者：世木竹丸●刊载杂志：TYAO●发行期数：1、2期



疯狂医药局●作者：森江真子●刊载杂志：TYAO

古兰德武藏RV



●藤本[illegible]・こしろぎたかし●KOROKORO COMIC●1～3期

1998年4月于东京电视台首播。
本作是1997年4月所播放的『古兰德武藏』的续编。而本作并非只是[illegible]故事内容相当壮阔且[illegible]魅力

其他的作品还有……

加油！元气／富士电视台	六三四之剑／东京电视台
DASH胜平／富士电视台	相聚一刻／富士电视台
五路福星／富士电视台	F－F／富士电视台
猿飞／富士电视台	美味大王／日本电视台
美雪／富士电视台	乱马1/2／富士电视台
TOUCH／富士电视台	机动警察／日本电视台

角川书店

角川书店可说是一家结合媒体的出版社·最初的市场策略是从漫画、小说扩展到映像化的阶段·由此可见，他们正努力著手准备更大型的计划·

从80年代开始的『幻魔大战』、『盖姆依之剑』、『宇宙皇子』等多部从小说改以动画化的作品，到近期的『新世纪福音战士』、『SILENT MEBEUSE』等与媒体相互结合的作品中，我们可看出角川书店打算与媒体结合的计划·而『少年ACE』的推出，相信是漫画结合媒体的最好凭证，其中的『罗德斯岛战记—英雄骑士传』、『游击宇宙战舰』、『BLEN POWERD』、『BEAT X』，还有『新世纪福音战士』便足以说明一切·

而属于少女漫画的作品『ASUKA』、『FANTASY DX』，其结合媒体后而推出的作品也不少喔！但与少年漫画所作的动画比较起来，画质差异颇大·那是因为漫画是要抓住其目标，方可领会如何确实绘画出来的东西嘛！

其他的作品还有……

新世纪福音战士／东京电视台
BEAT X／TBS
新万能文化猫娘／东京电视台
VS骑士LEMONADE＆40炎／东京电视台
SILENT MEBEUSE／东京电视台
ESCAFLOANE／东京电视台
CLAMP学园侦探团／东京电视台
MACROSS／TBS
VIRUS／东京电视台
ETC…

罗德斯岛战记 英雄骑士传



●作者 水野良·漫画 夏元雅人●刊载杂志·少年ACE●发行期数 1期

1998年4月于东京电视台首播
原作是水野良先生的科幻小说『罗德斯岛战记』，而漫画的原作者为夏元雅人先生·OVA版是叙述继系列作品后，一行人所发生的故事·

欢迎来临罗德斯岛！

1998年4月于东京电视台首播
在少年ACE中所连载的作品已有4部推出动画版了·而漫画单行本现在则发行了2期·

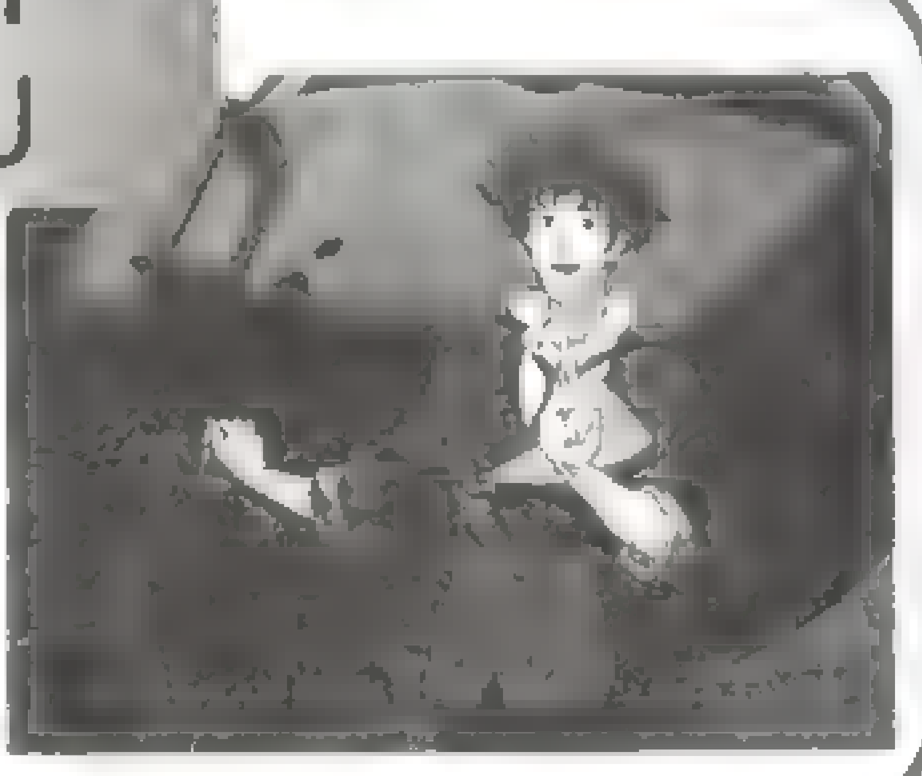
游击宇宙战舰



●作者 麻宫骑亚●刊载杂志 少年ACE●发行期数 1，2期

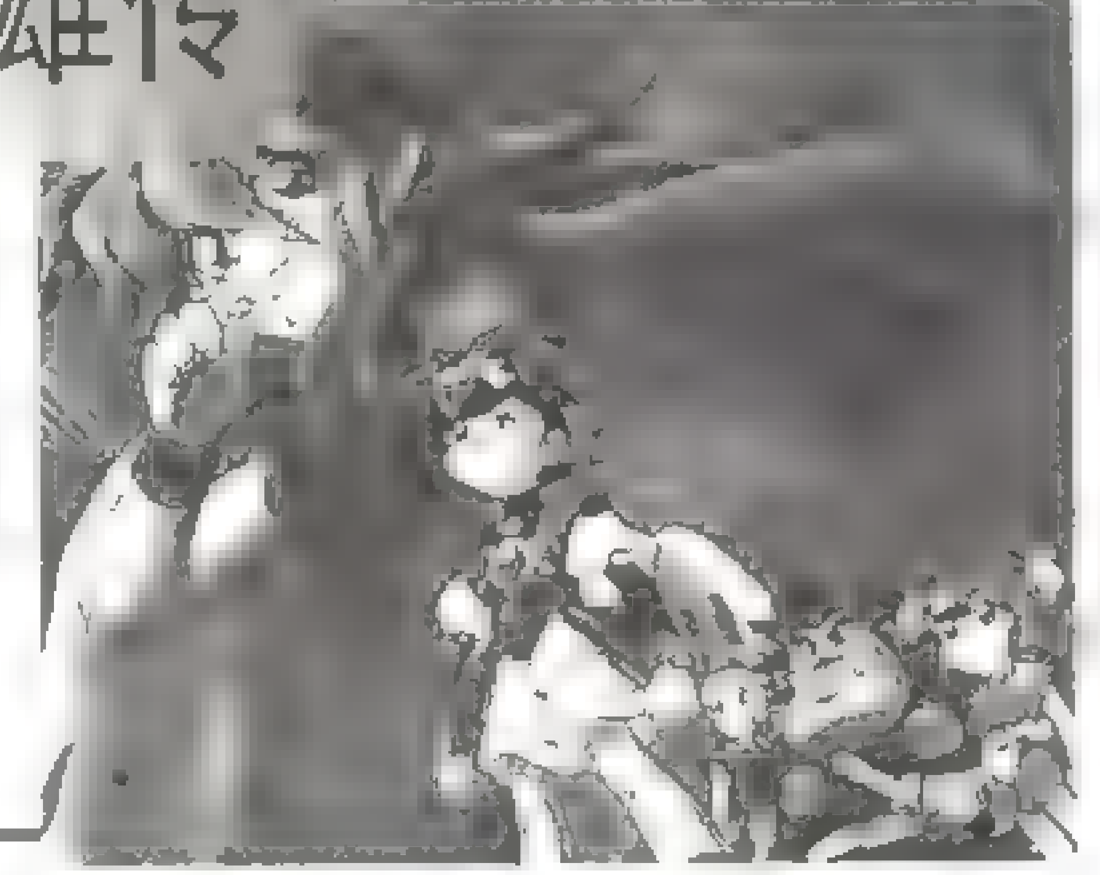
1997年4月于东京电视台首播·
受木星多卡基侵略的人类为求生存而建造了一艘战舰"娜迪西哥"朝宇宙出发·阿基特因一时大意而误登上这艘机动战舰，陷入与异形战斗的窘境中·

COWBOY BIVOPPU



1998年4月于东京电视台首播·
漫画在FANTASY DX连载当中，而单行本发售了1期·作者为原作矢立肇，另外作画为久雅カイン·

超魔神英雄传



1997年10月于东京电视台首播·
原作者为广井王子，作画则是铃木水步·现正于FANTASYDX连载当中·

BLEN POWERD



1998年4月于WOWOW首播
由富野由悠季先生所创作的机器人动画作品·而漫画则在少年ACE好评连载当中·作画为杉崎ゆきる·

除了之前所介绍过的出版社之外，其实还有许多出版社都曾推出动画作品。因为版面的空间有限，所以只能刊载几家出版社为各位作介绍。以下所介绍的出版社是以有播放中的作品为主，在此谨向其他未能介绍到的出版社致歉。

SONY·MAGAZINES



樱桃子剧场 COJI-COJI

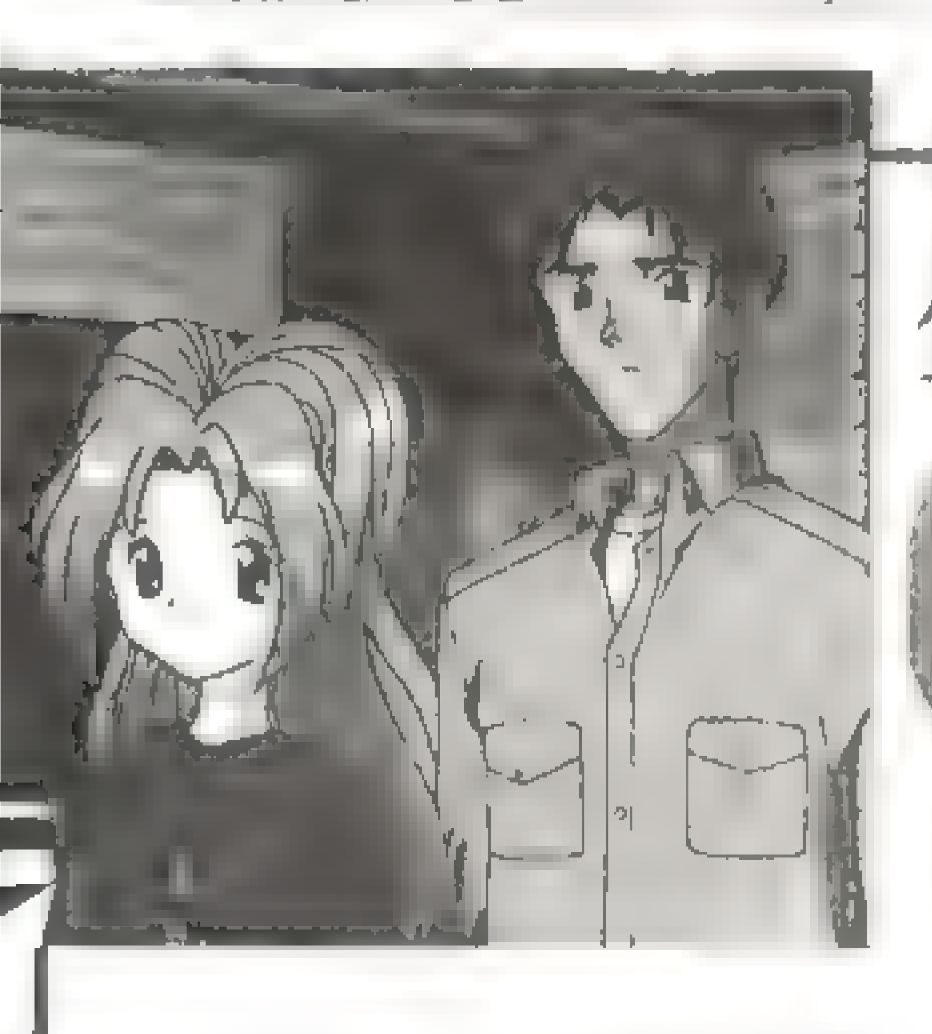
1997年10月于TBS首播。描述宇宙生命体COJI-COJI和同伴们所展开的一连串既温馨又逗趣的童话故事。

SONY·MAGAZINES所发行的少女漫画杂志『きみとぼく』内，加入了一些新类型漫画在里面，而其中也有不少作品都推出动画版本。像樱桃子的作品『COJI-COJI』以及『樱桃小丸子』，她那没有条理的世界都在动画中一一呈现。



●作者：樱桃子●刊载杂志：きみとぼく●发行期数：1～3期

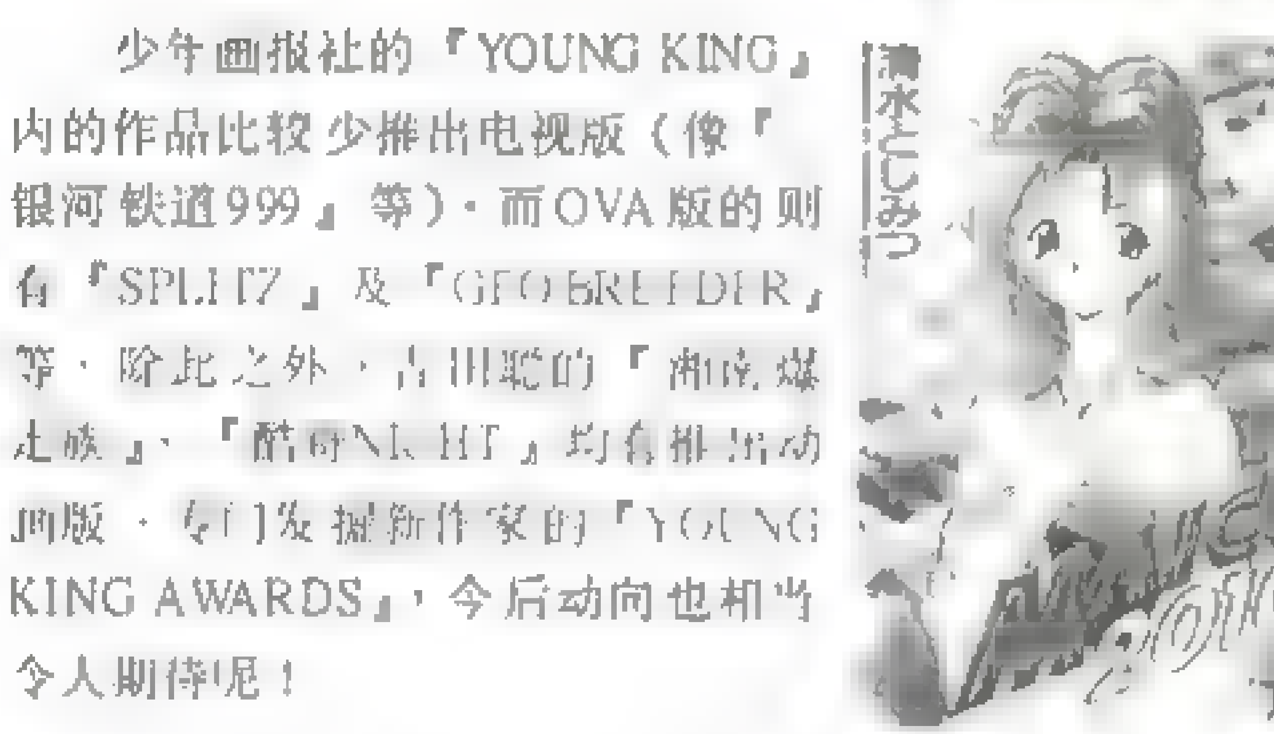
少年画报



机器人安娜 MAICO 2010

1998年4月于WOWOW首播。正在日本播放的『机器人安娜』最近的人气度是相当地高。

少年画报社的『YOUNG KING』内的作品比较少推出电视版（像『银河铁道999』等）。而OVA版的则有『SPLITZ』及『GEOBREEDER』等。除此之外，吉田聪的『湘南爆走族』、『酷哥NIGHT』均有推出动画版。专门发掘新作家的『YOUNG KING AWARDS』，今后动向也相当令人期待呢！




●作者 清水としみつ●刊载杂志 YOUNG KING●发行期数 2期

新书馆



WeiB Kreuz

1998年4月于东京电视台首播。原作的配音人员为子安武人，而作画则是はつちやきょうこ，这两位可说是另类的搭配组合。现正在『WINGS』连载当中

新书馆是以发行少女漫画杂志为主，像『WINGS』以及『SOUTH』，而首部TV动画是『WEIβ』，另外像『圣传』、『东京BABYLON』等OVA作品也满多的。还有，最近少女漫画的发展相当值得去注意喔！

富士见书房



●作者：神坂一・文仲翔子●刊载杂志：DRAGON Jr●发行期数 1期

LOST UNIVERSE

1998年4月于东京电视台首播。这是一出叙述TROUBLE CONSTRUCTOR的盖尔于宇宙航行，和犯罪组织NIGHTMARE展开战斗的太空舞台剧

『LOST UNIVERSE』正在『DRAGON Jr』连载当中。『SLAYAS』的原作者为神坂一，而作画同样为文仲翔子；其单行本已推出了第一期。

『COMIC DRAGON』以及『DRAGON Dr』内有许多作品都有和媒体结合



双叶社



●作者 臼井仪人●刊载期数 漫画ACTION●发行期数 1 [illegible]

蜡笔小新

1992年4月于朝日电视台首播。漫画的风格是叙述言行举动都相当老成的主角小新，掀起的众多话，是一部看过一次就会上瘾的漫画。

双叶社所推出的漫画杂志『漫画ACTION』是以大人为取向。其中最有名的『鲁邦三世』，其动画的内容趣味绝对不输原作。另外，『かりあげクン』也是以动画登场的。



学习研究社

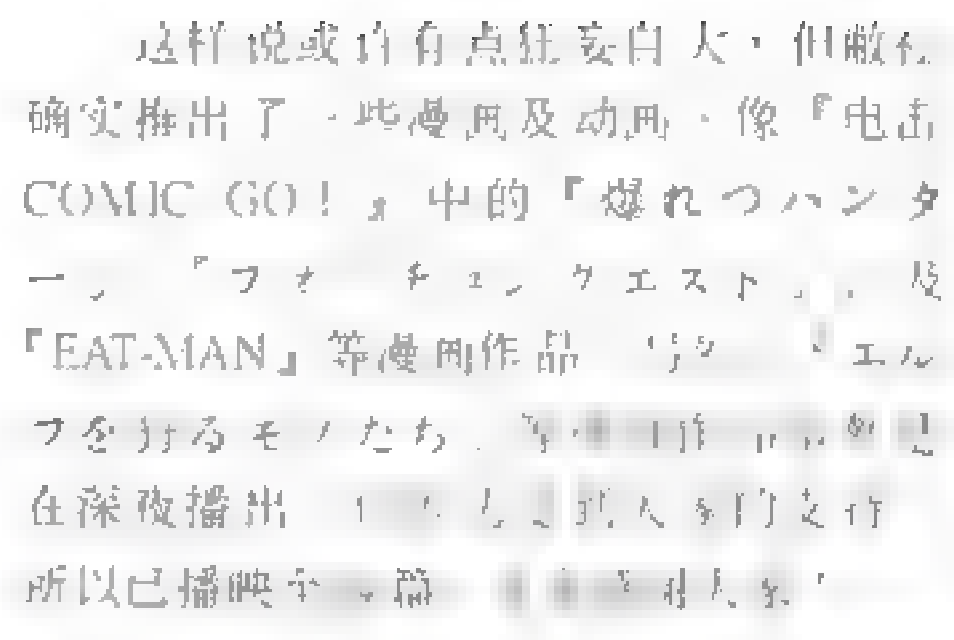
GENERATOR GAULL

3位各具特色的龙之子转学就读一所学校，但是自此之后，平静的学校却不断展开激烈的战斗。

『GENERATOR GAULL』的作者是细雪纯，而此作品正刊载于『COMIC ばっけ』中。学研所发行的漫画杂志『COMIC ばっけ』其概念是以动画化来作为构成作品的要素。

另外，『COMIC RORA』中的许多作品都有推出相关的动画。对一家出版社来说，只拥有2本动画杂志可以看出其按步就班的部署方式。因此，将来或许会推出更多更好的作品也说不定

虽然有点狂妄…但MEDIA WORK真的做到了！

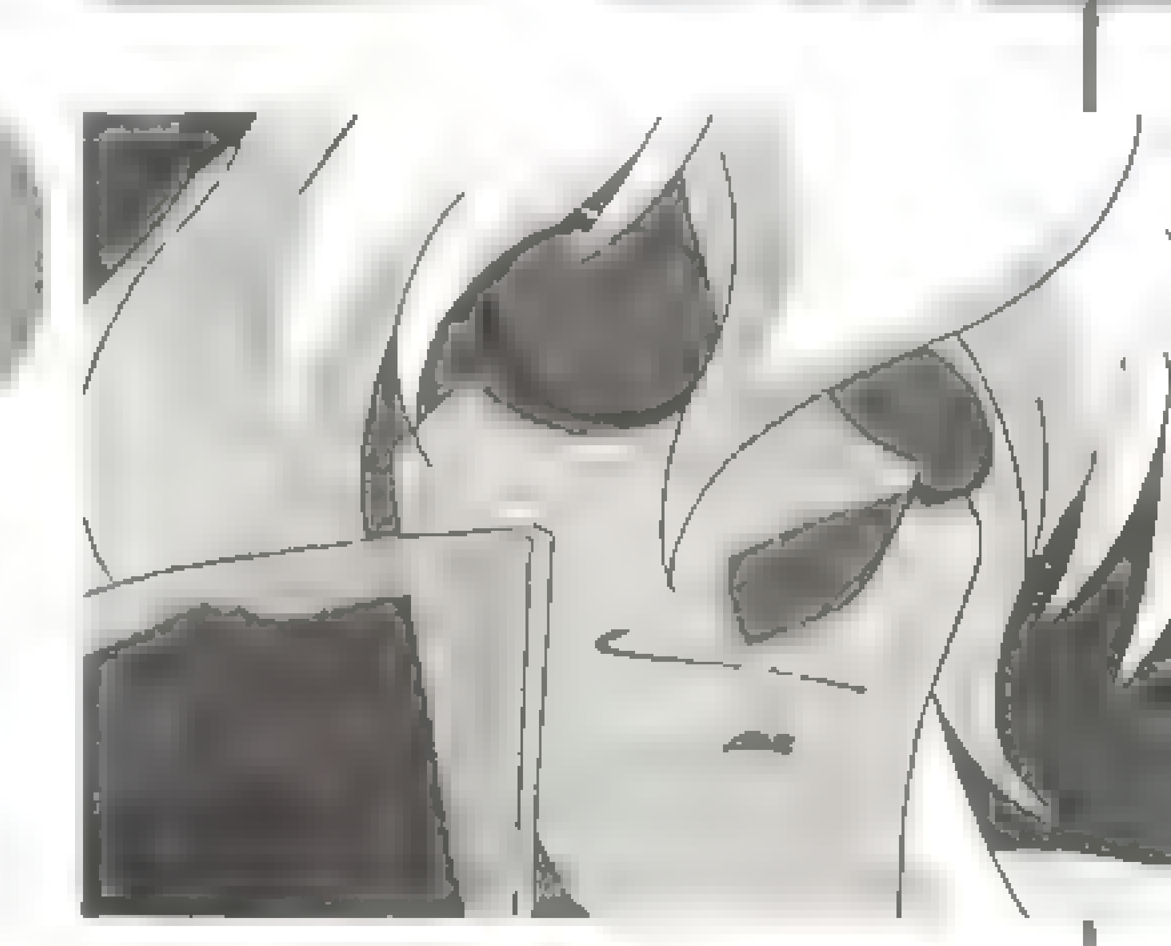


这样说或许有点狂妄自大，但敝社确实推出了一些漫画及动画。像『电击COMIC GO！』中的『爆れつハンター』、『フォーチュンクエスト』，及『EAT-MAN』等漫画作品[illegible]『エルフを狩るモノたち』[illegible]在深夜播出[illegible]所以已播映[illegible]



FORTUNE QUEST L

于『电击COMIC GO！』连载当中作者正是负责小说插画的迎夏生



EAT-MAN

同样连载于『电击COMIC GO！』，而作者是吉富昭仁先生。



エルフを狩るモノたち

也是『电击COMIC GO！』的连载作品。八卦消息：B-MAGAZINE主编原本是矢上裕的编辑[illegible]

ETC…

以上正是还有作品在播放的出版社，在这么广大的出版界里，当然还会有其他公司推出动画罗！

- 德间书店的『风之谷』相当有名。
- NHK出版的『YAT安心宇宙旅行』，还有推出〝新〞版喔！

还有其他出版社以及作品未能尽录，在此再次说声抱歉！



总评

随著现在动画作品的增加，出版也因此变得更为重要了。而主要的相关产品（像是：录影带或ＬＤ…等）可以透过该作品的漫画购买情况去预测商品的销售。我们会这么说那是因为动画乃是源自于漫画的缘故，漫画也会直接影响到动画的人气程度。

由于媒体的改变，制作者与读者之间的流程也起了变化。读者的看书习惯从以前的〝阅读〞改变为〝观看〞，所以读者原本只是阅读漫画，现在则变成去购买动画来观看。由此可以看出现今与过往的差异，动画不再是漫画工作的一部份，而是能给予读者资讯及快速的作品。

一般来说，动画作品每周是播放30分钟，而伴随著动画播出的同时也会有播放广告、相关产品、杂志等讯息，这些资讯数量及速度都比漫画更胜一筹呢！因此，对于这类周边效应的动画来说是否该提供更精彩的作品呢？

神只重绽光辉的契机

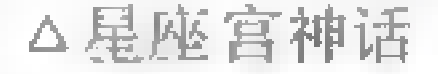
综谈漫画中的神话因子

自从上回小子肆无忌惮地呼妖唤魔，最近的梦中总充斥著不同神只，或狞恶或乞怜的脸谱，哀求小子在魔风伴随鲜血的世纪末颓废时节，稍微替被冷落久时的众神打打广告　　虽然为神只服务的代价，实在不如替邪魔服务有意思，既没有俊洌的吸血鬼手捧蓝蔷薇入梦共舞，更甭提哀艳的魔王就著火光与白兰地，诉说邪魅的一千零一夜，连怪诞得可爱的狼人小哥也付之阙如　　纵使如此，今天在下还是顺应这些悲凄众神的愿望，使它们得以在世纪末的当儿，暂时再度回返被谪驱久时的荒芜神殿罢！

●光润鲜美的无常哀欢——由《星座宫神话》漫游希腊神话众相

希腊神话是纪元前（耶稣老兄诞生前）支配上古文学主流的奠基者，借著希腊神话嬗递至罗马神话、以至于今日欧美文坛的诸子百家，莫不肇自希腊神话此一丰馥泉流。希腊神话不但串连著名的三大希腊悲剧作家——艾思奇勒，（著有《奥瑞斯特》）、索弗克里斯（著有《伊底帕斯王》）、尤里匹底士（著有《米蒂亚》，《希波利提斯》），和他们充满悲辛猛辣之美的激烈主题习习相关，更造就整个希腊文化悲观宿命的内在意识，与光艳柔润如剔透珠玉的外在形式。此二者交缠织就出的慑人作品，更是震慑众多自远古至现世的不设防心灵

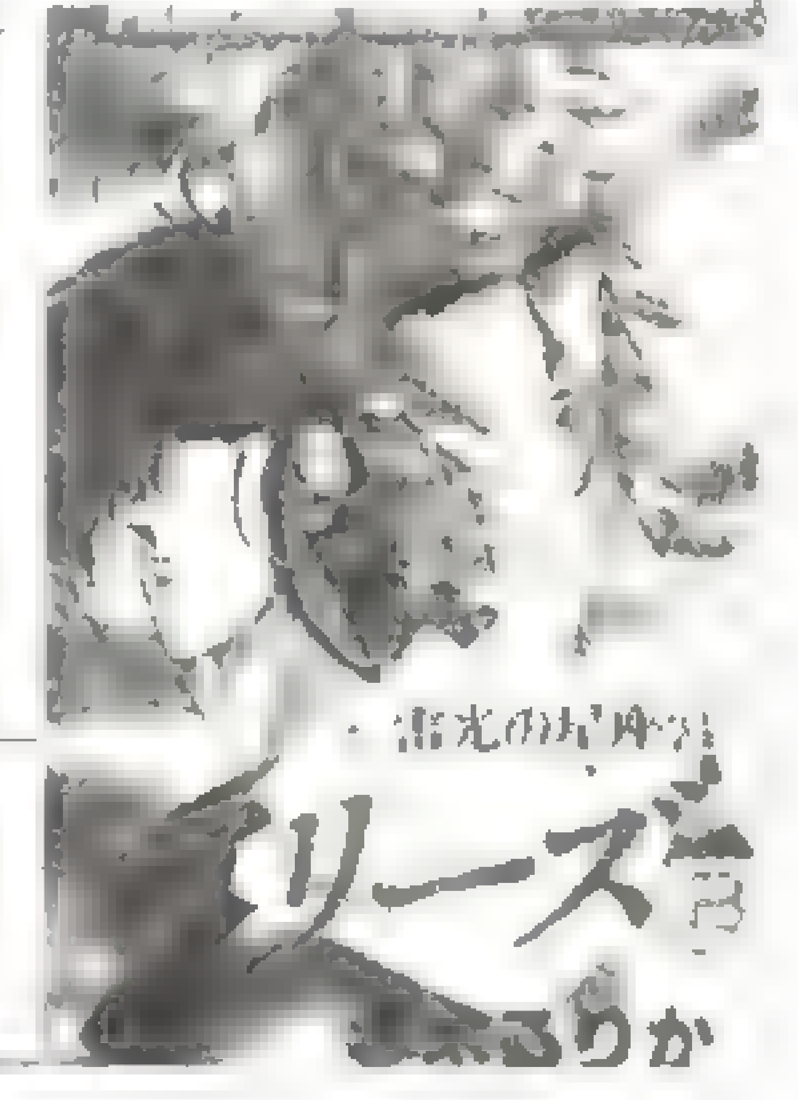



△星座宫神话
・综合上古希腊的灿美与动乱，铸成诸神恩雠史

冬木榴琉香的《星座宫神话》，是近来掀起神话再诠释热潮的作品。就作品定位而言，在一片魔幻魍魉之声，毅然以远古遗音的希腊神话，架构现世令人柔肠寸断的恩雠情怨，宛如文艺复兴宣言般地昭彰著回归光灿绮丽的上古神话，和黯淡狂傲、洋溢著无政府特色的中古世纪魔物题材互相颉抗，形成神魔各领风骚的现状。

就《星座宫神话》单一作品而言，在下以为其华美醉人、纤合度之笔触架构出的画面，是最引人入胜之处　虽有不少反应显示冬木的肢体修长得近乎诡异（比量一下、动辄十二、十三头身，还真不是盖的），但她姑娘硬是把怪诞衍化为个人风格，这点艺术家的恣意，颇令人钦羡。剧情方面，将冥王黑帝斯与冥后贝瑟芬妮的「正统」传说，诠释为两人乃真情相守，只不过被善妒又野望翻涌的宙斯异化为「强取豪夺版」——说到这儿，小子插播一下，由在位者垄断政治资源并丑化、强奸历史之举不胜枚举。最骇人的例子莫过于乔治．欧威尔在《一九八四》中的思想强制扭曲，巧妙地运用恐惧感及权威情势，竟使脆弱的个体硬生生地背叛自己内在最深刻的柔情，读来令人怆痛又揪心——冬木很聪明地将冥王塑造为一个外型冷戾的神秘帅哥，配合孤傲率性的迷人个性，使传统冥王的无趣丑老形象粉碎于无形

虽然《星座宫神话》是一部唯美之外，还是缕缠著唯美的少女漫画，并没有任何惊世铿动的情节安排，意识型态上也还算倾向善良一面。但是谈到以希腊神话为背景的作品，还是不得不说说隐藏在狂欢逸乐表像之内，艰涩愁苦的「乱伦意识」



△ 星座宫神话
・以上古希腊为背景的鲜烈神只斗争重撰史。

其实，现在每当一提起乱伦，我们用以嫌斥的理由，总不外是优生学或道德观；然而在远古时代，这两个因素都尚未构成理由——前者是科学革命以降的观点，后者是基督教强迫信徒穿上的精神病患紧身衣（如同用索多玛城的毁损来非难同性恋）——当希腊悲剧作家在使用「乱伦」这个因子时，他们用最深刻的主题句子以阐述命运之乖谬难测，与神性之刁黠残酷。在希腊神话中，那些极端肉欲官能的淫逸情爱，以及俊美人类体态拟似出的诸神，非但不将乱伦视为罪疚，反而以之为血脉的共通性、甚至是纯粹美学的趣味。

用这个观点来看《星座宫神话》，那些转世前后神只的痴嗔爱欲就相当耐人寻味。光说众神之王的宙斯，其元配海拉就是自己的亲姊姊；而当他强占另一个姊姊，大地女神迪梅尔之后，竟又渴望自己的亲生女儿贝瑟芬妮。除了这条主线，赫尔梅斯与宙斯的关系亦极复杂暧昧，除了主从、父子关系之外，又蕴酿著某种若隐若现、欲言又止的同性恋素质。此外海拉与自己的儿子阿拉斯、黑帝斯与妹妹笛迪尔、侄女贝瑟芬妮之间……，若要详究穷举，《星座宫神话》的逆伦关系，可谓朱紫并夺、洋洋大观之极。说到这儿，也许小子又破坏了《星座宫神话》原先予人的纯净无邪，但若要赋予一部作品较深刻的内在意旨，适当的解说实在是在所难免。

希腊神话馥丽缤纷的外在，以血缘关系为主轴衍生出的情欲、同盟、背离，乃或仇隙、杀意，就诸神而言，是它们再自然对过的宇宙观 人世间所有无常变貌的生灭，也许只是诸神眼中 闪而逝的微光，虽然诸神的命运恰如人类，不可知不可测且难以戡破



△ 星座宫神话
·恩仇的动荡与哀欢，是此作特色

●冷峻凄烈的诸神黄昏——由《红剑传奇》探究北欧神话

众所皆知，在所有神话体系中，北欧神话堪称最壮美悲凉的诗篇。由古长诗《爱达》与中世纪日耳曼悲烈传奇混融结合的北欧神话，最撩动人心的莫过于诸神如同凡尘肉身，难以抗拒崩溃毁灭、归属于死神怀抱的终极命运罢！若说希腊神话如同风中芦笛，在鲜润光亮之余尚隐透著些许凄恻暗示，北欧神话就恰如冷厉锐剑劈划在凉涩冬风的傲然悲叹。结合必死的宿命与永不休止的自我尊严，是北欧神话令人感喟至深的特质。

あずみ便是这么一位将北欧神话最难以图像化的鲜烈气魄，铸熔于画面内外的漫画家。在她的北欧神话系列，最著名的莫过于《红剑传奇》与《魔戒神话》。

《红剑传奇》以九世纪末的维京人「格拉西撒」族长之子，留多列克，充满阴冷不安与诡谲波涛交织起的命运轨迹为主线，铺陈中古世纪斯堪地那维亚半岛居民的生命情态、北欧诸神崩坏前的绚美回光，以及人神之间永难厘清的存在本质。

留多列克刚出生时，便毫无理由地被父亲弃置于严酷寒冽的雪地荒原，被「大地神族」与其世仇「巨人族」的混血魔神洛奇抚养至少年时代。彷佛遵循著神秘的命运丝线，洛奇让留多列克回去对他怀抱奇特恨意父亲的身边，而在长期父子阴郁冷涩的压抑情况，被留多列克因愤杀死堂兄为友复仇的突发事件，撩拨起父亲的偏执恐惧，将留多列克的右眼戳瞎，造就了另一个和他恐惧的「独眼男子」——奥丁相同的形象，并将他的儿子抛人大海……。

这部作品以错综繁复的神话典故，演绎出与希腊神话大相迳庭的父子阋墙主题。和《伊底帕斯王》不知其阴恶命运而踏上命运陷阱的无告相较，《红剑传奇》的北欧宿命更加深挚难堪；留多列克既非他母亲的「不义之子」，也并非与父亲陌生如擦肩而过的旅客。在两者皆深知彼此关系的前提，因为神秘难解的情结，还是毅然互戮——这种宿命，真是比宿命还宿命——希腊悲剧中的主角受困于冥冥中不可知的牵纠，被导向逆伦的终局；而北欧神话却是在有所选择的前提下，被意志的盲点与伤口摆布，无奈又了然地写出椎心的答案。

而あずみ椋的最新作品《尼伯龙根的指环》（即《魔戒神话》），更充分地恣情在北欧神话的领域中，揉合尼布龙根戒指传说、华格纳的歌剧手法，以遨游在无垠时光的魔神洛奇（这次他化名为火焰）以导游又似指挥的姿态，引领著读者进入悲恻中不失光灿的神话世界。

简言之，比起希腊神话曼妙轻快的欢愉情境，北欧神话犹如「将粗糙的手指捺向淌血的伤口，一边嘲弄地微笑著。」本著真诚到令人心酸的姿势，北欧神话总试图以这以鲜血刻镂出的永恒质疑，永恒地穿透著大地、永生、死亡、以及人世间爱恨悲欢的本质。

●借拈花纤指迎向生命奥议的婆罗门神话——以《圣传》和《百亿昼千亿夜》拥抱冥想

婆罗门神话（或是印度神话）和西方文学的源头——希腊神话与北欧神话－最足以辩明其差异性的特质，在于它的「自甘沉沦」·说得装饰性些，就是「我不人地狱，谁人地狱」·当希腊神话的众神沈溺于缠腻不清的爱欲嫉恨，当北欧神话的悲剧英雄傲然跨入必殒灭的殿堂、狂热又冷嘲地与已定的必然抗争，婆罗门神话的诸神却浸淫在镜花水月的虚实影像之间，将无垢的身躯陶然置于层层叠叠的镜相之前·因为明白得过分透剔，以致于无力壮烈·也许，这就像印度史诗《摩诃婆罗达》，在笙歌与战鼓之间，充斥著或华丽或腐朽的生命百态·然而，尝尽一切色相滋味的悟道者，却可以怡然地一边舔舐著六道轮回的腥香余温，一边保有著澄寂空旷如宇宙太初的自我·

拿CLAMP 动人心弦的名作《圣传》来说，其副名「RG VEDA」便是古印度典籍《吠陀经》之名·《圣传》以考究磅 的笔触，架构出夹带熏人欲醉的曼陀罗花香，以及浓厚血腥流淌的神只狂乱争端史·以双重面相的阿修罗为中心，构筑出六星绕著自我轴心转动不休的永劫轮回——澄澈清明与暴烈酷戾，都只是神纸内在弹指一瞬的裁决，而沦丧于难以解脱炼狱的受难者，终究也是制造出迷宫的神只自身·

记得前几年去世的拉丁美洲魔幻写实老伯伯、波赫斯曾说过：「永无止境的怀疑，是神赐予人的最高恩宠·」但假若连神自身都打绕在怀疑与失落的宫殿内呢？ 尾望都的《百亿画千亿夜》所述说的，就是神只对自身处境的穷究与怀疑·



△圣传
·舔砥六道轮回的腥辣香涩，脱胎出某种「空妄」本相……

《百亿画千亿夜》的阿修罗，是个清明过甚而怀疑所有既定现状，又因其怀疑所以永远得不到答案的神族异端·在穿破一层又一层的假面，历尽其余众神如帝释天、转轮圣王的告诲，仍然抱持著质疑之心的阿修罗，只好像沙特剧本《青蝇》中的男主角，倔强傲然地守护著自身悲怆的灵魂，永远地独行于荒凉洁净的孤星·比较起来，《圣传》中的阿修罗在沈眠的三百年后，却怪异地被割裂为两个自我；一者浑沌纯真，一者洞彻邪异；而绕著夜叉王等六星与帝释天等人的命运转轮，就随著阿修罗的双重属性，有著身不由主的激荡与剧变·

婆罗门神话体系就是结合了这么不可思议的背逆性性质，如同死神兼舞者的湿婆天（SIVA），一边敲击著阴沈冷涩的死亡鼓声，一面又款摆著优雅欢愉的满月重生之舞·这种「光」与「影」互斥又互恋的情况，亦可从动画《天空战记》中的修罗王秋亚人与夜叉王凯之间，相依又相刃的矛盾窥知一二

●诸神的遗灰——拾掇其他神话的星屑

大抵上少女漫画中最喜欢沿用扩大、或翻案再诠释的神话传说，以希腊神话，北欧神话及婆罗门神话三大体系为主·但偶而我们也可以看到，以较罕见的宗教或民族神话为经纬，推衍出的奇拔佳构·如道原かつみ在早期精选集（译名为《宇宙无花果》有一篇以耶稣生平为背景的科幻杰作·



△百亿画千亿夜
·神的本质，可能也是自我分裂的对立精魂罢？

在后纪元已发展出「脑波时光旅行」的彼时，由一位时光侦察员回到纪元一世纪，耶稣被钉在十字架前后的时代，和十二门徒之一的西门彼德相结合（也就是意志控制）·在和其他门徒与基督的相处，他发现耶稣竟也被一位穿梭于时光洪流间的「时光旅行家」的脑波所盘踞……借著科幻设定，道原一以贯的犀利视野，讽刺又沈痛地重新演绎了犹大的背叛本末——不同于名利或私心，犹大以敏锐的心灵窥出耶稣的双重属性（清醒时与被遥控时）·身为耶稣的同父异母弟弟，犹大以自身的背叛解放了受禁锢的耶稣灵魂，但他本身却因罪愆与自责，步向自毁的结局——在这篇故事中，许多新约上的语句都镶嵌在对白、标题句之内，使这篇重新定义救赎意旨的作品，散焕出无比吊诡又苍凉的睿智魅力·

除此之外，科幻大师星野之宣，宛如重塑日本神话史的浩大钜作《邪马台魔女》结合坚实细致的日本神话典故与奔放丰沛的想像力于一体·永野护集众多神话精髓——北欧神话、大和神话、中古世纪图腾——打造出的才子绝作，《五星故事》，更将神话的无远弗届，推向令人惊叹的高峰·

永恒的迷障

概论科幻漫画的异质不朽角色

就整体科幻创作领域(包括小说、电影、动画、漫画……等互异表现模式)而言,日本的科幻创作可说是承袭欧美众多主流派别(注1),再揉混自身独擅之魔魍异态趣味,所交互混血成的「魔幻S.F.」(FANTASY S.F.)。在众家科幻漫画创作者朱紫并夺的现今,除了少数严谨温厚、坚持人文主义与实际科学理念的「人道稳健派」,如手冢治虫爷爷、他的笃实弟子 口尚(师徒俩亦都以「票房毒药」的封号著称于日本漫画界)、刚硬憾人的星野之宣、甚至诡黠且充满尖厉棱角的大友克洋(虽然此君已经颇接近「核战末世+超感知玄异派」(注2),现今风靡于世纪末舞台的科幻漫画,除了深深浸渍著异生物、黑魔法等魔幻符码之外,故事的最终诉求或理念亦深烙于一些眩灿的主要角色上——等于是故事的内在本质彰显于外在型式(或可说「型式之内涵化」),彷若雷射光柱,激洒于迷人谲异的角色。

对于这种现象,小子以为一方面是个人主义凌驾集体制约力量(如政治、宗教之紧身缚衣),一方面也是这些科幻漫画皆肆溢著我行我素的冷狂情调——角色的神采与性格突破平面画幅的框架,在读者眼中舞动出永难磨灭的悸动。也许这种特质就是,挥洒颓坏反逆美学之世纪末的最佳献礼吧。

(注1)欧美的S.F.大约可分成史诗派、近未来都会派、多元宇宙派等等

(注2)这种特色的漫画家大概可以永井豪、石川賢、菊地秀行&细马信一为代表

基于这种「角色宰制故事主题」的现象,小子将从科幻漫画中较特殊的主角中抽取些邪艳的样本,以供诸君子在仲夏夜就著灵渺月光品谛——

A 后现代梅菲斯特——诡俏不羁的异端者。

科幻作品中的「情境描摹」,之所以给人时空局限消弭,可神游至无远弗届的各种时空,其主要原因背景可上溯洪荒太古、下达无限未来(注3),最强烈的原因就是主角的「异端性」。

(注3)最明显的例子像亚瑟·克拉克的《二〇〇一年太空漫游》二〇〇一A SPACE ODYSSEY,便从原始人跳至未来、涵盖旷无边的漫漫时空

相对于写实作品一丝不苟的设定,科幻作品角色可以是异星人,变种超能力者,或是由生命创造出的「亚生命」(机械人、生化人……),在这些经由无限想像投射出的奇魅角色,吾人可窥知未存在或非现实世界的超绝魅力。以下,就让我们领略这些心智形貌、思维都大相迳庭于人类的奇拔生命——

●奥友志津子的《レッドソンクス》

奥友志津子是位出道时间不短,但其名声始终游走于「半地下」、仿若一些个人漫画家的怪家伙——主要因素可能是,她的作品多半洋溢著难以用吃速食面时间就能完全解读厘清的刁诡气质。

在这部以未来都会为背景的《レッドソンクス》(中译《星际少女》),奥友志津子塑造了一个扰攘纷乱但却活跃灿丽的跨星都会——主角阿露就是典型的「未来时代产品」。由于基因排列的变异,阿露拥有心理和生理上的双性分体——陆西浮(LUCIFER,魔王撒旦尚未沦为堕落天使时的名字)。若说阿露和陆西浮为共享同一本质与躯壳的完整个体(雌雄特质兼备);阿露的姊姊(或哥哥?)卡利,就是质性和阿露全然相反的「无性体」(非男亦非女)。

《星际少女》在艰涩刁钻的科幻背景之下延伸探究的还是永恒的人性主题——阿露(陆西浮)所象征之鲜烈未来与卡利所象征的虚灵不朽,两者的冲突与爱恨;生机横溢的犯罪事件,多重人造就出的活泼锐利未来……经由奥友志津子毫不软柔伪善的精锐笔触与叙事,把阿露(陆西浮)危险又鲜丽的张狂魅力、卡利宁谧超然的清灵神韵、超能力少女咪咪的无邪又世故、非法复制合成人的柔和温雅,雕琢得淋漓尽致,形成某种可触近抚换的未来切片。

●篠原乌童的《ファサード》

记得在介绍篠原乌童时,曾提及此君正在《翼》(WINGS)杂志上发表一系列的多重次元S.F.单元,而令小子激动狂喜的是,话没说多久,慈悲的新书馆就迅速地出版了单行本第一集,真令小子嚎笑连连。

《ファサード》是「FACADE」的音译(此字发源于法文,有「容颜、面孔」之意),将硬式S.F.的「多次元宇宙并存说」由不可思议到难以置信的男主角特质显透出来——他的名字弗萨德(即FACADE)便暗喻著他的异能——此君不但可以恣意插入任何互异的次元、时空,更绝的是在他体内并存了「狼面」

和「二对」——前是只颇为性格的白狼，后长著两对皎白羽翼的白鸟化身——在多重化身面目和进入多重时空的复合能力前提，弗萨德浪游至核爆后的地球废墟，和偶然邂逅的黑发男孩，一起在狂乱又荒冷的无序末世竭力求生存……

原乌童最引人的主题，莫过于在颓败景观之前演绎出椎心优美的凄楚情愫，并佐以魔性魅力的刻镂——在《フアサード》这部新作，她更悍然地以男主角弗萨德为「永恒的参与者和质疑者」，在形色缤纷的时空点饰出互异的晶莹星子！

●恩上喜久的《灭日》

恩上喜久（たがみよしひさ）如同士郎正宗、大友克洋，都是表现方式凌厉邪异、独树一格、且常被「圈内人」津津乐道的漫画家。在《勇者基尼》(GREY)以冷涩的嘲弄描绘出机器生命的矛盾处境之后，《灭日》(HOROBI)更以强炽的讥嘲，狠狠颠覆「神」与「魔」相互颉抗的两种非人(INHUMAN)属性。

《灭日》的主题架构是「以人为的生物方式铸造神与魔」。在这种「人生物化的神与魔大战」前提之下，被选为「灭日」(也就是注定被神消殒的魔)的男主角尼子，是恩上喜久用以定义并支解神、魔概念的矛盾原型。

在各方面都不如「神」(也就是韦驼利)的尼子，一方面笃定于「神必战胜魔」的自怜意识；一方面却又以救赎者的悲悯，吸收净化所有负面苦痛精神(也就是「在炼狱中辗转呻吟的沈沦灵魂」)。恩上喜久以尼子取代「救世主」、但又终被那善良教条的「正牌救世主」摧毁的讽谑性宿命，清峻地道出所谓「神」或「魔」只不过是人性潜意识的离裂与对立。正如「神就是自我分裂」(注4)，《灭日》以倨傲的姿态狠狠地粉碎神的自有永恒与魔的必遭毁灭，此种宣导片似的僵滞主张。

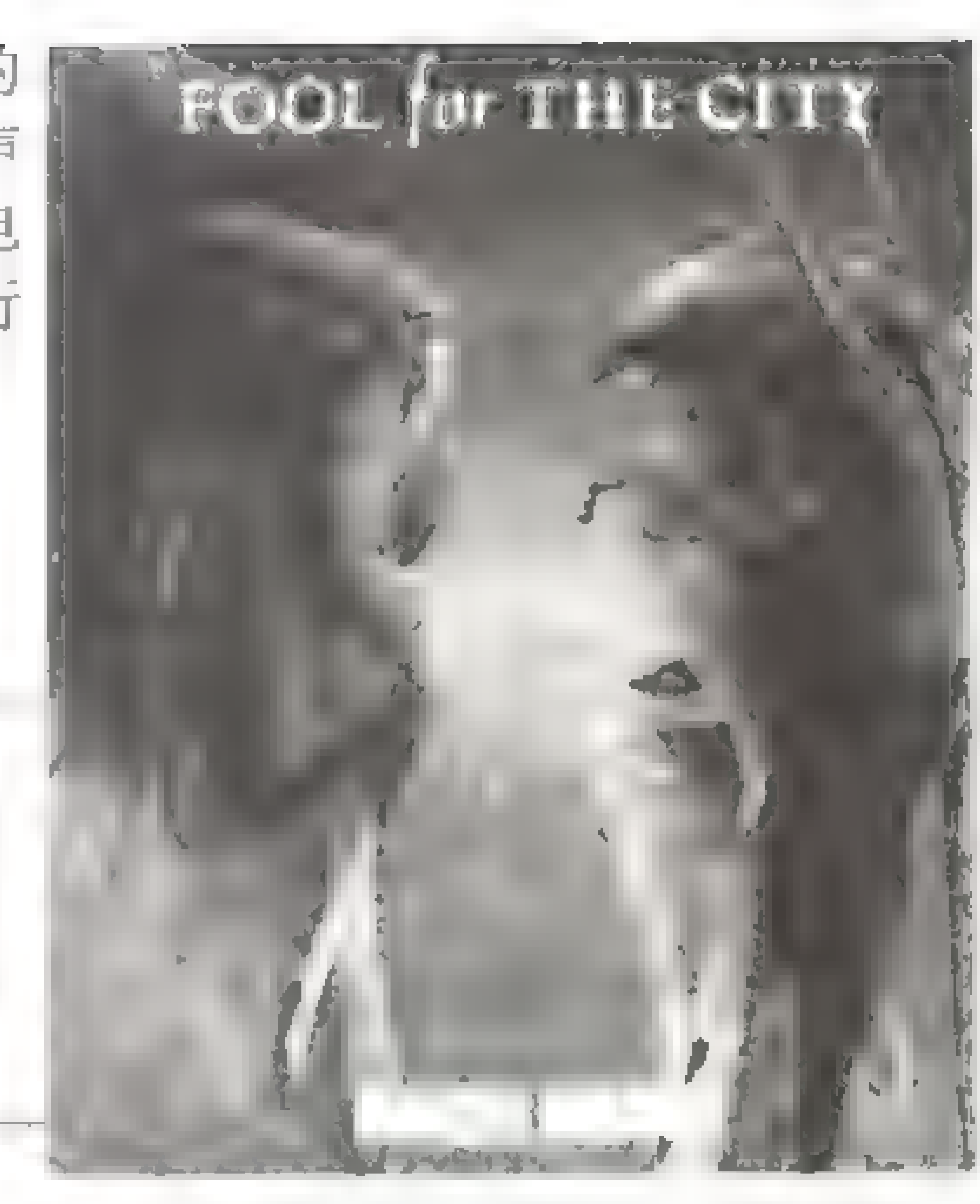
(注4)语出德国些无主义哲学家曼克思·斯蒂尔纳MAX STIRNER的著作《单独者及其所有》THE UNIQUE SELF AND ITS OWN》

●永野护的《愚者的城市》和竹宫惠子的《奔向地球》

之所以将《愚者的城市》(FOOL FOR THE CITY)和《奔向地球》合并起来谈，是我对这两部作品中处境仿似但特质互异的F·U·罗格纳和吉斯·阿尼昂，某种个人情感作祟所衍生出的独有情念。

不同于前述几部作品的角色，无论在肉身或精神方面都一含了超人类潜能F·U·罗格纳和吉斯·阿尼昂之所以殊异于一般生命，应在于他们的「电脑化心智」。

小子在永野护专辑中曾经提及，《愚者的城市》的罗格纳，也就是《五星故事》的巴比伦国王罗格纳同一本质投射于不同时空的分体。基于此渊源，永野小子在经营《愚者的城市》的罗格纳时，虽将之设定为「机械孩童」(MACHINE CHILD)，但在另一方面又赋予他完整锐利的个人意志，以不动声色的狡意从事对「电脑母亲」的弑杀行动。



△ Fool for the City·永野护的青春无邪作品，对都会科幻的"反抗"母题提出有趣的思辩。

不同于罗格纳接近酷戾的自主，《奔向地球》的吉斯·阿尼昂，始终是被等同于森峻体制的「葛兰娣母亲电脑」剥削自由与个体意志的悲剧角色——看似体制的操纵者、执行者，实际上只是体制的天字第一号牺牲品。吉斯·阿尼昂如同将殒星火般的微弱反抗情操，只能渲泄在终于枪杀他所不忍伤害的新人种领袖吉米之后，才悲酸无告地厉声大骂他视之「神&母亲」的葛兰娣母亲电脑。其身不由己与自我憎厌的哀凉，是竹宫惠子对「电脑化体制」提出的最苦涩质占。

B 永劫回归的永生哀欢——无力就死的不朽者

在充斥于科幻漫画的各种诡奇生命形态之中，最引人遐思且惹了欲窥视其神秘谜题的，莫过于那些飘荡于各色时空、或超然孤绝或深情感伤的「永生者」。

永生者的「身份」，从神只到机器人，自精神念波至物理性存在，百味杂陈好比联合国。他们存在所翻涌出的种种馥丽情节，构成存在之谜的最灿然秘辛。

●萩尾望都的宇宙飘泊者

在萩尾望都的科幻作品中，通常都会以某一（或一些）角色替代不可知的全能神只，以挑衅或哀愁的姿态质询著宇宙的奥义、生存的疾苦，以及自身的存在。如《百亿昼千亿夜》的阿修罗，一方面是永恒存有的战神，一方面却又是对虚伪恶心的神只宣告不屑的「反神」(ANTI-GOD)——《百亿昼千亿夜》的主旨，亦以阿修罗化身为激烈的永恒反逆者，和伪善的救世主弥勒恰成两种鲜明互斥的不朽典型。

但在《银之三角》中，吟唱歌手的拉格特琳却是个「遗忘自身本体的神」——她有更变既定命运的意志和能力，但却亦如她所创造出来的必死之

人，浮晃在自己意识构筑出的梦——《银之三角》之所以复杂暧昧，在某方面也是因为拉格特琳难以攫获的灵黠神秘所致。

《百亿昼千亿夜》的阿修罗是源肇于神性生命的黑色英雄；《银之三角》的拉格特琳是遗忘了自身的神；但《银河娇娃》的艾尔格，却是无法理解自己永生的孤寂不朽生命。

在《银河娇娃》中，除了女主角对火星的向往与火星人愁惨的命运，强被封印住最终能力的艾尔格是最引人认同且怜爱的角色－相对于火星人对故土的执念，恍若《异乡人》（注５）男主角莫梭的艾尔格，当他恍然透悟自己对星的爱恋是他不朽存在的唯一意义，他渺渺无期的荒芜似得到了最后的解答，虽然以永恒的寻觅与等待为代价。

（注５）《异乡人》是法国作家卡缪的作品



△银河娇娃
・空渺的宇宙，　生出立念且诡奇的异态生命。

●志水圭的《苍き宇宙よい君へ》

在所有具备不死生命的角色中，志水圭在《苍き宇宙よい君へ》所塑造的「乐天浪子」拉利，可谓最愉悦无忧的异数了。

志水圭和矛悠纪、あずみ椋一样，属于老牌的少女科幻漫画家，而她的作品大都偏向轻松、黑色幽默的基调，《苍き宇宙よい君へ》（中译《宇宙访客》或《宇宙警探》）就是个中杰作。男主角拉利原本罹患绝症，在服下尚处实验阶段的药物之后，从此得到不老不死的生命，并开始恣意晃荡于宇宙之间，和正规的宇宙警察抢生意（因当时设有「破案赏金制度」……）

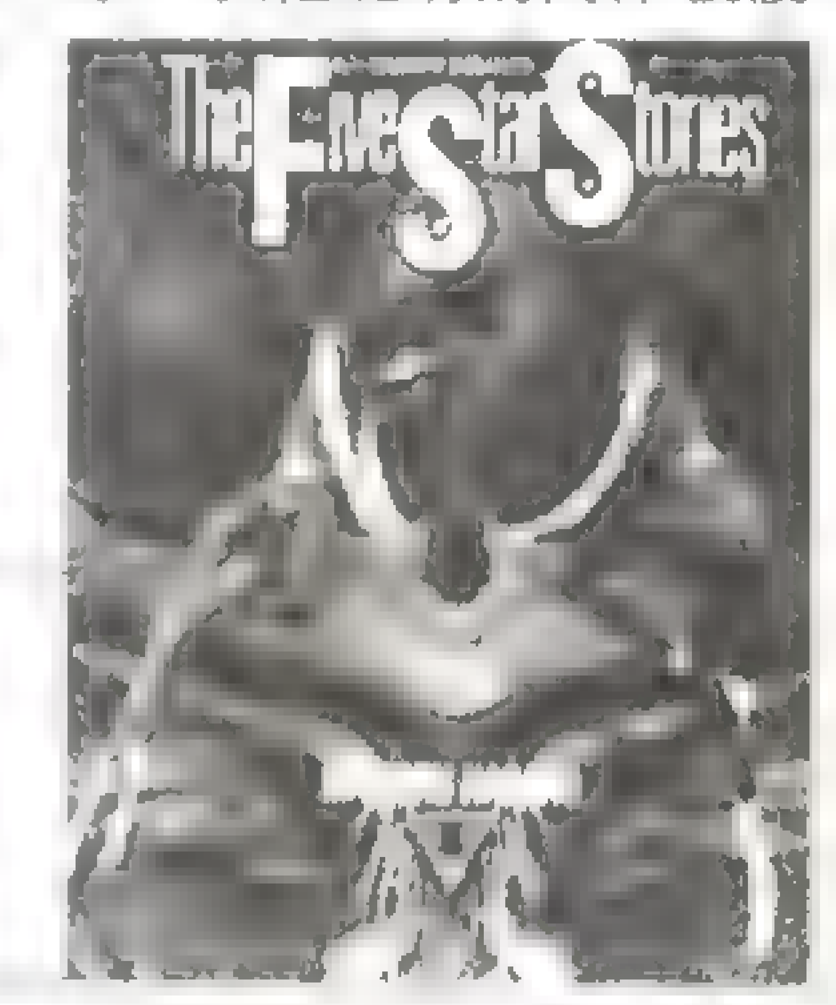
志水圭的这种永生者典型，以趣味的笔触、宇宙流演者和犯罪事件混揉成十分俏皮可爱的太空单元剧，算是在极尽形上哀愁之能事的科幻永生者角色之外、另辟别开生面的轻俏洒脱格局。

●《永野护的五星故事》

似乎一提到「永生、不朽」的字眼，吾人必然反射性地在脑中形成「天照帝」这位永野护笔下令人感到莫衷的是多重特质角色。其实在《五星故事》中，所谓天照帝的永生属性，只不过因为他是一种名唤「光之神」的生物罢了——在《五星故事》中最冒渎神之圣名者，莫过于将「神」降为生物分类的名称——在这部作品中，有各种本质、形态互异的永生模式，天照帝只是其中一种——最典型而且符膺想像的一种。

熟悉《五星故事》的诸君了应知，在故事中被冠以「神」的头衔者，除了天照帝，最明显的就是「风之神」寇拉斯六世（同时也是寇拉斯三世）——光之神是如同光波般的、永难殒火的肉体，风之神则如同无定微风般、替更不同肉体但却永保永恒本质的另一种不朽模式。

此外，巴比伦国王F・U・罗格纳，是更吊诡的永生者——他是他自己的父亲！在他现有的肉体被破坏时，预先就保留妥当的复制受精卵，就被培育成另一个始终如一的罗格纳，周而复始，永不衰竭。



△五星故事
・一部以童话为名的后科幻（post S.F.）超绝的解构趣味。

除此之外，如人造育出的「命运・女神」，天照帝和拉克西丝的女儿卡莲，更是令人神迷目眩的光怪陆离永生者，充分表彰出永野君的邪调趣味。

谈了似乎不少角色，但愕然发现要在一次篇幅就说尽所有预定要搬上场的分量，似乎是比天照帝被杀死更不可能的梦想——许久没有展开饶舌的漫谈了，不知道各位习惯否？下回让咱们体会一下啜饮玫瑰花精与鲜润血液的滋味，玩赏一下吸血族的黑色诗情！



一、亲爱的诸君子，前几天在「太阳系」看到渴慕已久的影片《庭园》（THE GARDEN）。此片是小子最钟爱的英国导演德瑞克・贾曼（DEREK JARMAN）的暗带意识佳构。只是，观看时需要极清醒之意识，以便解析独家个人式的奇特意象。
二、终于租到了《天魔》系列的完结篇《死亡冲突》（TEH FINAL CONFLICT）。看着傲岸酷寒的反基督（ANTI-CHRIST）戴密安，以死亡亦无法夺掠之黑暗王神采，对呆笨的基督塑像说：「你只赢得空无」的结局时，真令我亢奋激荡不已。
三、最近迷上了一个德国电子合成乐团《橙梦》（TANGERINE DREAM）。他们将音色展延至听觉描绘出的声波画面，令人彷佛沈荡在宇宙深处的梦土，激动出性灵的幽邃剔透美感。
四、刚看完吾人向来仰慕的女作家安・来丝（ANNE RICHE，写《吸血鬼三部曲》的那位人士）集爱欲、情韵、绝美又悲瑟的小说《CRY TO HEAVEN》，不禁对艺术与人性之间的摈斥与对立，感到难以言喻之惆怅迷惑。
五、向诸君子推荐一可爱的乐严《R.E.M.》（原义是RAPID EYE MOVEMENT，译为《眼球快速转动》）的最新专辑《OUT OF TIME》。其中脍炙人口的单曲《失落信仰》（LOSING MY RILIGION）曾令我和朋友呆傻地伫停在播放这首歌的商店内，硬是听完才恋恋不舍地走出店外——可见其勾摄神魂之俏黠魅惑。

新传说的诞生

星球大战

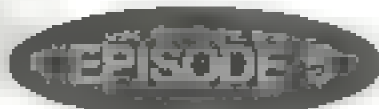
NEW VIDEO

鲁卡斯影片公司认定，世界上最初的TH[illegible]知名的福斯影视公司发行。包含字幕版在内，一共有3种不同的版本，而且价格只要￥2900。每个版本还收录有乔治·鲁卡斯的最新访谈画面[illegible]即使是未能在当时即时看到星球大战系列的人，相信也能透过影带来感受当时的影像和声音配乐的精致美感。



↑"THX"是鲁卡斯影片公司在1983年[illegible]目前已经发展出可以不必透过特殊播放装置，就能[illegible]技术

●星球大战 THX版



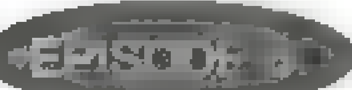


'77年制作。121分钟。<导演·剧本>乔治·鲁卡斯<演员>马克·汉米尔、哈里逊·福特、凯莉·费雪、亚力克·杰尼斯等●描写蕾雅公主所率领的共和国军向帝国军挑战的情形。



·[illegible]作中登场。极具迫力的空战场面相当值得注目。

●星球大战 帝国大反击THX版







←路卡和达斯·贝伊达之间的对决场面，可说是全剧的重头戏所在

'80年制作。125分钟。<导演>亚宾·卡修拿<制作总指挥·故事>乔治·鲁卡斯<演员>马克·汉米尔、哈里逊·福特、凯莉·费雪等●逃掉的[illegible]共和国军展开反击。

●星球大战 杰丹的复仇THX版

'83年制作。133分钟。<导演>理查·马坎特<制作总指挥·故事·剧本>乔治·鲁卡斯<演员>马克·汉米尔、哈里逊·福特、凯莉·费雪等●共和国军和帝国之间的最终决战





·蕾雅[illegible]罗之间的3角关系答案是？

NEWS

在公开新的3部作之前，想要请大家对现有3部作的内容做更进一步地认识。在下面所做的介绍中，想要体会星球大战热潮的人，可以前往展览会的会场看看。想要亲眼目睹实物的人，可以前往池袋的西武百货。

●第一届世界·人物角色·展览会



11月19日，在东京的都立产业贸易中心4F，将举办一场以星球大战做为主题的「第一届世界·人物角色·展览会」的活动。相信参加的各家到厂商、专门精品店、以及个人批发商等，都会将非常难得见到的精品拿到会场上展示。除此之外，此次活动预定也会有影片播放和脱口秀的演出。入场费为大人￥1000，小孩￥300。

●X翼形战机登陆日本

为了纪念THX版影带的发售，原尺寸大小的X翼形战机（全长5.17公尺）将在西武百货池袋本店的顶楼公开对外展示。和原作电影一样，此战机的後面也搭载了R2-D2机器人，相信从现场看起来一定会非常具有真实感。



●星球大战年史

由鲁卡斯影片公司和ILM全力支援的星球大战写真集「STAR·WARS·CHRONICLES」（竹书房·￥20000）。包含所有的角色、登场机器的资料，以及制作时的画面照片、设定画、NG模型，一共约2000张的图片收录在其中，而且还有详细地解说。

新星球大战热潮现存亦要出济不晓

由乔治·鲁卡斯於1977年拍摄的"星球大战"，因为动态的演出剧情和各种最新科幻影像技术，不仅造就了3部作品在全世界获得了合计15亿美金的收入，而且它也成为电影史上最受欢迎的系列作品。

作品的商品质内容，以及相关周边商品的成功，这些都是使星球大战得以历久不衰的原因。在1997年的时候，为了纪念星际大战推出20周年，星球大战1部曲在加入经由最新科技所完成未公开影像後，以"特别编辑版"的形式对外公开。

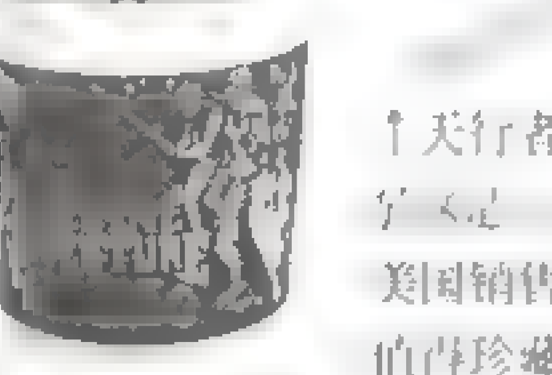
在那之後，制片公司更开始了新系列影集的制作！现有的3部作品，相当於全部9个插曲中的第2场景=插曲4～6。而新的3部作品，则包含了插曲1～3，和现有3部作的剧情。换句话说，在新的3部作品中，将会出现描写宇宙战争之起源和达斯·贝伊塔过去的剧情。以3部一次拍摄完成来进行制作的新作品，将於'98年'99年和2000年陆续公开。即使是世界即将21世纪的现在，相信星球大战的热潮仍旧会在未来持续好一阵子。

GOODS

在日本，目前最受欢迎的美国商品就是和星球大战有关的东西。不只是因为电影热潮的关系，商品本身的商标设计、精致外观以及角色丰富的表情等，这些都是促成星球大战再度掀起热潮的成功因素。今后，各种[illegible]以及[illegible]的商品，也将陆续发售，下面只是其中一例。

←这是在海外发行，上面印星球大战相关人物图案的T恤。看起来质[illegible]，价格合方 ¥4800

[illegible]汉·索罗所驾驶的爱机=[illegible]拥有强大的火力，[illegible]也是银河系中最快的。感觉上，它就像是个值得信赖的伙伴。另外，将机体打开的话，里面还可以放置人偶娃娃。售价¥13800



[illegible]EPERILIVEADVENTURE」会场上所销售的爆米花桶[illegible]案，因此价值¥3000。

↑天行者·路卡手中所持的光束刀。由[illegible]，因此在美国销售的价格要比日本高一些。相当值得珍藏

[illegible]5个人偶娃娃，[illegible]型可供选择。¥1800

新星球大战3部曲即将登场！

自从1977年於全美公开播映以来，就一直处於人气不退状态的星球大战，如今将以另一种全新的面貌和大家见面！

shot by TAKETO ABE

↑星球大战典藏精品集。本精品集里面收录有，X[illegible]托车以及死星要塞等，出现在星球大战[illegible]作品中的[illegible]



↑在美国[illegible]



↑帝国将军达斯·贝伊塔和天行者路卡之间的关系是？

[illegible]天行者·路卡[illegible]在内。各¥680



[illegible]最受[illegible]幻电影「星球大战」。全世界票房[illegible]



天罗地网

网际网路与生活革命

铁人现在又回来了！虽然跟机器娃娃一样只回来一下下而已，不过却也显得更珍贵。铁人这回是为了什麽理由重现江湖呢？很简单，就是要带领想要一窥网际网路奥秘的读者们一偿宿愿。

在这个二十世纪的最後一年，网际网路似乎已经成为许多人生活当中不可或缺的一部分，而且网际网路的影响力仍在继续扩展当中。您也许会问，就算不上网际网路又怎麽样？那只不过是一种赶流行的行为罢了。要是您还是有这样的想法，那就表示您并非真正地了解到网际网路的真谛所在。对於平常就有在使用个人计算机的人来说，无论是在家里或是公司，使用网际网路将会让您日常生活的琐事更加方便，在时间上也省掉不少的无谓浪费。

网际网路的最大优势，就是可以透过它将彼此之间的距离缩到最短。以传统的书信为例，再怎麽快的邮递速度，至少都得要花上一天的时间，国家与国家的邮递速度就更不用说了，即使用快递也要好几天的时间才能送达。但是网际网路就不一样了，只要双方同时在网路上，就可以用最短的时间取得对方的传送资料，包括一般的文字档案与电脑档案在内。对於像铁人这样常常需要交稿的作者来讲，更是省去了奔波杂志社的不少宝贵时间。个人如此，公司行号就更不用说了，以往在电话里头无法讲清的沟通事项，只要利用网路会议的方式就可以进行讨论，甚至还可以直接用影像对传的方法，达到两地同步的效果。

对学生来说，一定常会因为临时找不到相关报告资料而急得跳脚吧！特别是在夜深人静的时候。但是只要透过网际网路，您很快地就可以透过网站上面刊载的资料与各种的网站连结，很快地就可以坐在原处找寻到分布於世界各地的资讯。再以家庭主妇来说，想要替家人做一顿异於往常的大餐与点心吗？很简单，只要透过搜寻网站以关键字句的方式，那麽无论想要制作什麽样的食物都易如反掌。

网际网路对於常使用个人计算机的人来说，其重要性又比其他人来得大。有时候您一定会遇到在灌全新作业系统的时候，突然发现旧有的驱动程式并没有支援，这个时候您只要前往原始厂商的网站下载最新的版本即可。假如您想要知道自己目前所使用的软件是否有新版本推出，一样只要重覆这个简单的动作即可，喜欢尝试各种崭新软件或是中文化软件的您，更可以完全地沉醉在这个永远都挖不完的宝矿里。

不晓得从何时开始，网路爱情开始成为各大媒体与人们讨论的焦点所在，或许「西雅图夜未眠」的剧情有点夸张，但是像「电子情书」这样的电影情节，却不断地在世界各地上映当中。姑且不论网路爱情的优缺点，但是我们无法否认的是，透过网际网路无远弗界的传播能力，我们随时都有机会可以认识地球另一端的人们，并且还有可能因此而成为无所不谈的好友，即使很难有机会可以面对面地交谈，不过无形当中也扩展了不少自己的人际关系。

近来，网路症候群亦成为网际网路的另外一个焦点所在，铁人亦无意在此大说特说，因为铁人相信以台湾的电信品质与收费，应该不会有人一直挂在网路上面，如果是免钱的网路那就另当别论。其实就跟所有的事物一样，过度都是不好的事情，无论是看电视、看书，或是过於沉溺在特定的嗜好里头，网际网路也是一样的道理。与益智型电动玩具一样，网际网路本身并无害处，只是看您怎麽去利用它的好处罢了。如果不能察觉出这个真理，不管是谁都会遭受到唾弃。

简易上网指导原则

对於原本就已经使用个人计算机的人来说，相信对於要如何连上网际网路的世界早就有初步的了解，不过以铁人个人的经验来讲，还是有不少人们兴冲冲地买了个人计算机之後，才发现自己对这方面的设定一点都不懂。虽然这篇文章并非以这方面的解说与设定为主，但是铁人还是稍微地解释给各位读者知晓，早就熟悉的老手自然可以跳过这段文章。

在进行设定解说之前，使用者首先要准备一台至少33.6K的MODEM，能够选择56K的MODEM当然更好，因为以现今的市价来说，购买56KMODEM实在是相当地划算，最便宜的机种只需二百五拾多元即可购得，好一点的机种也不过几百元而已。其次，使用者要记得申请ISP帐号，这就好像一把钥匙一样，没有了它就无法正式进入网际网路的世界。至於各家ISP的好坏与优缺点，市面上已经有太多的杂志与书籍报导，在此就不再多说。假如您真的不知该如何选择





的话，可以询问正在使用网际网路的亲朋好友吧！最後，您的计算机当然要安装好Windows 95或是98。

好啦！我们就开始来进行各种设定吧！请您一边参考旁边的图片一边进行动作。第一步要做的事情，就是赶快打开控制台，您可以直接双击桌面上之"我的计算机"，或是在开始→设定里头找到。看到控制台里头的网路图示了没有？里头至少要安装有Clinet for Microsoft Networks (95) /Microsoft Family Logon (98)、拨号配接卡、TCP/IP 这三项元件，假如里头还有Clientfor Netwave Networks、IPX/SPX相容通信协定与Net BEUI等等，您就放一百二十个心将它们删掉吧！当然要留著也是可以的。

假如您这个选项里头没有这些东西，那就按下底下的新增按钮吧！在网路元件类型这个视窗里头，一共细分成四个不同的选项，分别是用户端、配接卡、通讯协定与服务。上一段提到的Clinet for Micr-osoft Networks / MicrosoftFamily Logon、拨号配接卡、与TCP/IP这三项元件，都可以在前三个选项里头 Microsoft当中找到。在新的元件选择完毕之後，先按下底下的确定按钮，此时系统会要求您将Windows 95/98的光碟片放进光碟机里头，然後系统就将会这些档案资料从光碟片里头复制到硬盘里头。

接下来，就要看您的个人计算机里头是否有安装拨号网路，关於这个选项可以在开始→程式集→附属应用程式里头找到，98则是在附属应用程式的通讯选项里头。万一没有找到这一个选项，代表您可能并没有安装拨号网路。此时，您可以再回到控制台里头并且选择新增/移除程式图示，其中会有一项选择 Windows 95/98安装程式。移动到最後一项的通讯并且再双击鼠标，在里头就可以找到拨号网路的选项。

在您的拨号网路视窗里头，应该是只有建立新的连线的图示，所以就赶紧选择它吧！您可以更改新连线的名称，随便您怎麽取名皆可，进行下一步之後，就要输入最重要的拨接号码了。

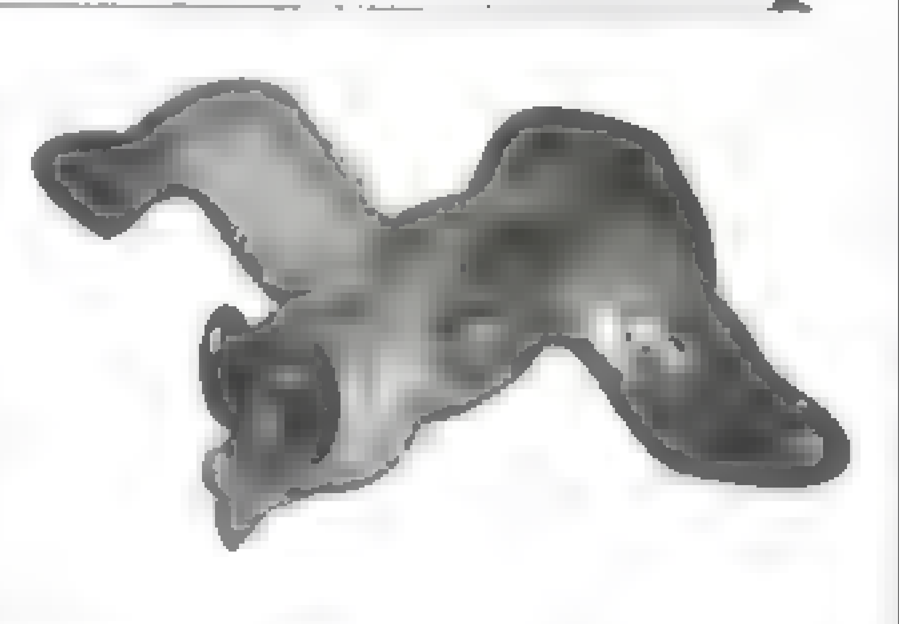
回到拨号网路视窗之後，您会发现多了一个您刚刚设定好的图示，现在将指标移动至该图示上面并按下鼠标右键，然後再选择最後一项的内容。如图片上面一样，里头会有四个不同的选项，选择伺服器类型之後，可以看到右下角的地方有一个TCP/IP设定值。在进入该选项里头之前，先将除了TCP/IP之外的所有选项的勾勾都去掉。在TCP/IP设定值选项里头，最重要的地方就是指定名称伺服器位置这项，这里同样是以Hi Net为例，其他ＩＳＰ则必须参考ＩＳＰ提供给您的基本资料来进行设定。一般来说，主ＤＮＳ是一定要设定的，次ＤＮＳ则是视ＩＳＰ的不同而定。

最後玩家必须要注意的一点是，想要透过网际网路观看各式各样的精彩网站，一定要靠著浏灠软件的作用才行。在Windows 95 OSR2 以後的版本，全部内建有Internet Expl-orer 4.X，当然这是有点强迫中奖的性质在里头。如果您不怎麼喜欢这套浏览软件，也可以选择Netscape 4.X，目前这套软件一样属於免费使用性质，您可以在相关商店买到最新的 4.5版本，或是乾脆花点时间上网慢慢下载。

对於那些想要观看日本网站的玩家们来说，铁人在此特别要提醒大家一点，那就是中文版的 Windows并不能直接显示出这些日文字型，您一定要安装 Internet Explorer 4.X的日文语言套件，或是使用南极星、汉字通、亚洲通这些可以观看多国语言的工具软件来解码，否则就只是一片乱码。铁人在此建议大家采用前者的方法，也就是Internet Expl-orer 4.X＋日文语言套件，因为这个组合可以看到99%以上的日文字体，其他的工具软件或多或少都无法完全正确地解码。

上网二十大铁则

第一则　多利用搜寻网站



对於刚刚接触网际网路的使用者来说，一定会有一种如在大海捞针、不知该从何处著手的困扰吧！此时，您就要赶快使用"搜寻网站"，达到以最快的时间找到最多的网站之功用。无论是中文网站或是英文网站，您只要输入想要查询的关键文字即可，例如您想要知道有那些关於计算机杂志的网站，在搜寻栏位里头输入计算机与杂志这两个字串，并且最好在之间留一个空白字元，搜寻网站就会将有登记这些字串的网站全部列表出来。

第二则　善用网页连结功能

虽然搜寻网站相当方便，不过不见得所有的网站都会在各大搜寻网站登记资料，这个时候该怎麼办呢？对於这些漏网之鱼，您就得要多利用每个网站里头的连结功能了。在大多数的网站里头，都会有一个Link或是好站推荐之类的选项，里头列有网站作者个人偏爱的网站或是许多相关资料的网站，只要透过它们就可以再连到别的地方，而且在这些新的网站里头，可能又会让您发现到更多有趣的网站呢！

第三则　建立详细网站资料

假如您有固定查阅的网站，要是每次都透过搜寻网



站或是网页当中的网站连结来连结，那就未免太过浪费时间了。这个时候，您可以将您喜欢的网站，加入Internet Explorer之我的最爱，或是Netscape的书签当中，以後只要轻轻地点一下就可以直接连接过去。如果只是拼命地增加网站资料而不好好整理的话，到时候可能会变成长长一大串，不但寻找起来相当不方便，更可能在事隔多日之後忘记该网站的类型。因此，每隔一段时间，最好对於这些网站进行更进一步的分类与整理。

第四则　透过各大Proxy来浏覽网站

在您观看网站资料的时候，都是直接将这些资料从原始网站传回到您的个人计算机当中，假如不幸碰到网路塞车的话，可能等了老半天还是一点动作都没有。许多ＩＳＰ与机关团体都会提供Proxy主机来节省您的宝贵时间，您可以将这个Proxy主机当做一个中继站，只要是主机里头已经存在的资料，它就会自动地将资料传到您的个人计算机，无需再从原始网站等待资料回来。假如主机里头并没有这个网站的资料，它才会直接从原始网站读取这些资料传回来，当然，您这个动作就等於造福往後想要观看这个网站的网友。

第五则　多加留意上网时数

目前许多ＩＳＰ业者都是采用时数或是计点制度来统计使用者上网的连线费用，这还不包括电话费本身在内呢！即使参加全年不限时数的ＩＳＰ，也是同样要注意连线的时间，再加上台内电话费用即将调涨，对於网际网路族群来说更是一件雪上加霜的消息。在国内电信费用没有完全合理收费之前，玩家们也只能够从自身做起，尽可能地减少一些不必要的连线费用。

第六则　尽可能利用离峰时间上网

近年来由於政府机关的大力推动，网际网路已经成为全民的重要休闲活动之一，各大ＩＳＰ使用人数更是不断地暴增当中。但是，这些ＩＳＰ对外网路的频宽并不见得会马上进行拓宽与更新，於是最後就会跟各大都市的交通一样，产生了所谓网路塞车的情况发生。除了慎选优良ＩＳＰ之外，想要避免网路塞车就只有多选在白天或是凌晨的时候上线，一般来说，晚间与午夜时刻皆为网路的尖峰时段。

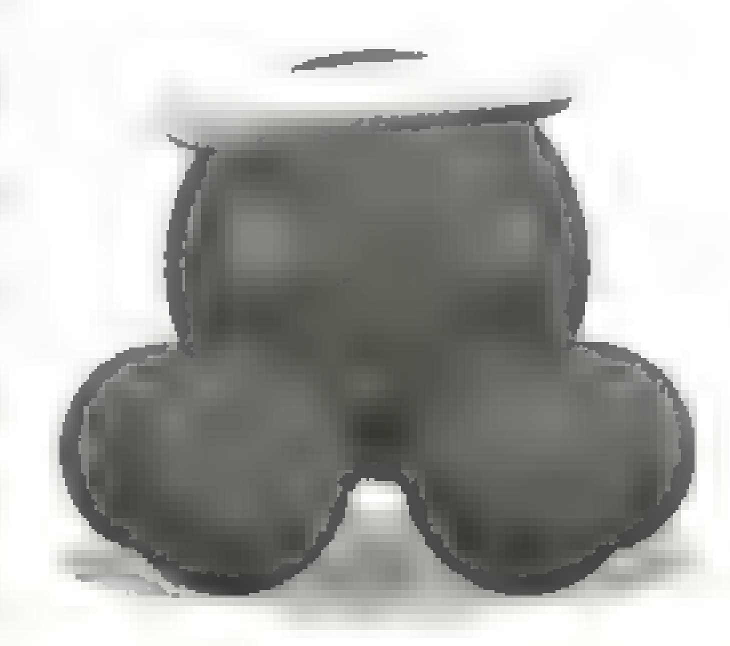


第七则　使用续传软件进行档案传输工作

由於可能的网路塞车情况，再加上台湾电话电缆的品质仍然有待改进，以及天气等外力因素的影响，有时候使用者上线的时候会碰到传输速度大幅减低，或是突然地停止传输动作，甚至是直接无故断线的情况发生。假如玩家只是在传E-Mail、上站或上网而已还好，要是在传档案的时候，可能会马上当场抓狂吧！由於浏览软件本身并没有提供续传的功能，所以使用者想要下载容量较大档案的时候，建议多采用像是Go！zilla或是Getright这类的工具软件来进行抓取工作。

第八则　将“话中插拨功能”关闭

目前，很多家庭的电话都有向电信局申请“话中插拨”的功能，这对於家中只有一具电话的人来说可以说是相当方便，特别是在有急事想要取得连系的时候，不过对於正在上网的使用者来讲，这可是一大致命伤所在，因为话中插拨这个功能会导致计算机连线自动断掉。



第九则　不要过度申请免费信箱与网站空间

网际网路上面能够申请免费信箱与网站空间的网站，可以说是有如雨後春笋，有著越来越多的趋势，这看在使用者眼里当然是乐不可支。您可能会有一口气申请许多地方的冲动！不过铁人在此可是要特别提醒您，假如您没有使用到这些免费资源的机会，可不要随便地去申请这些东西，虽然不用花上半毛钱，但是您放著不用，就是等於浪费了保贵的网路资源，更间接地减少了其他使用者申请的机会。

第十则　附加档信件容量不可过大

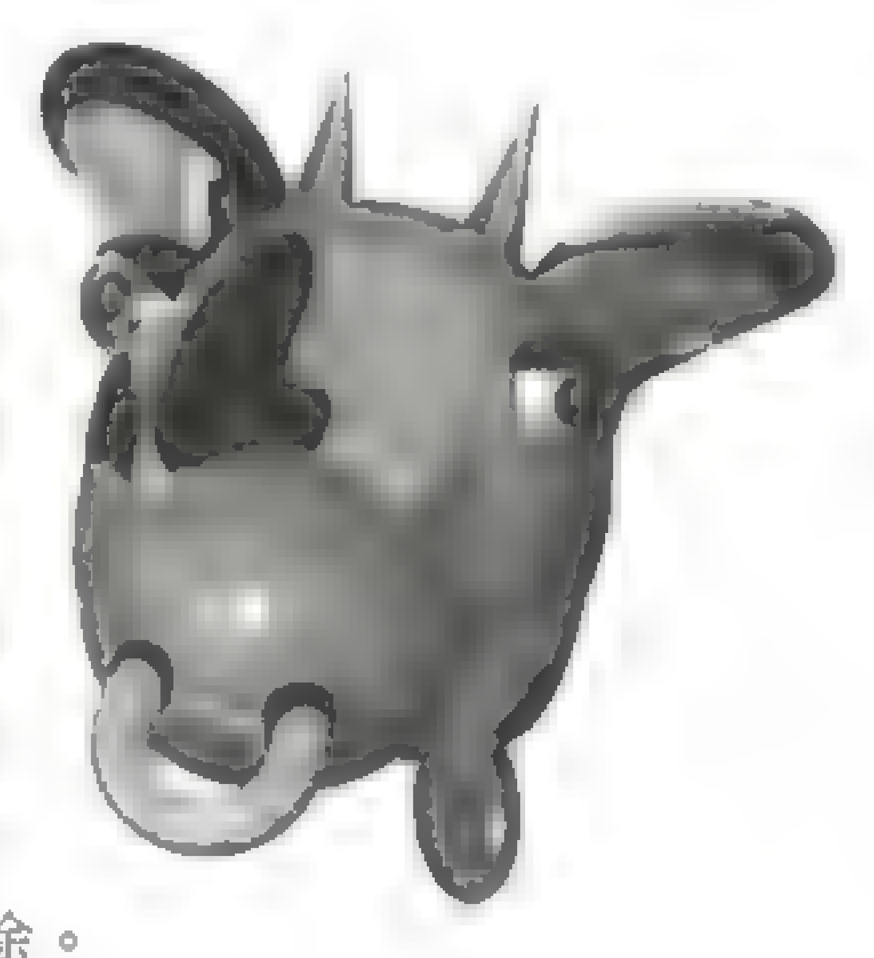
相信有了E-Mail信箱之後，您一定迫不及待地想要试试它的功能，除了传一大堆东西给别人之後，并且还请亲朋好友多寄东西过来。互相交流有用的档案当然很好，不过并不是所有的信箱都可以容纳得下超大档案，特别是许多免费信箱的可用空间并不大，假如您传了超过规定空间的档案，就等於将对方的信箱给灌爆，而且对方也暂时没有办法使用他的个人信箱。所以无论您是寄档者或是收档者，在您进行任何传档动作之前，一定要确认彼此信箱的空间是否能够容纳得下才行。

第十一则 对於自身言论必须负责

虽然网际网路是一个完全虚拟出来的空间，不过这并不代表使用者可以任意信口开河，特别是一些未经证实的言论或是谣言，其实这样的例子相当多，太空战士V摩艾像可以进入就是其中最好的代表。即使某些消息最後终究成真，但是在尘埃尚未落定之前，使用者本身必须要把持著一个重要原则，那就是参考看看就好，就此马上当真的话，也太没有科学求证的精神。

第十二则 不能进行人身攻击

铁人常常看到这样的情况，少数恶劣的使用者藉著网际网路这个虚拟的空间，对於各种人事物进行毫无道理的批判，脱离事实与认知也就算了，甚至还有演变到进行人身攻击的地步。铁人在此特别提醒您，莫非人不知除非己莫为，所有使用者上线的种种记录与动作，其实都有办法可以一一追查，因此您可不要傻傻地误触法网，国内已经有数桩这样的案例出现，并且最後都难逃被判刑一途。



第十三则 遵守网路礼节

假如您经常在逛网际网路上面的各大ＢＢＳ站台讨论区，或是观看新闻里头的内容，相信您一定会发现到很多相当离谱的post布告，在这些布告里头，有的只是写著AsTitle，或是引言了一大堆却只写了一行字，甚至是文不对题的内容与广告。对於版主与观看此版的使用者们来说，最讨厌看到这样的情况出现，因此这些行为是您绝对要避免的事情。

第十四则 多多虚心请教网友

人非万能，所以并不是每一件事情都能够通达知晓，因此经常可以看到使用者在网际网路上面询问各式各样的问题，虽然有的问题看在高手的眼中真的很白痴，不过相信您一定也经历过这麽一段时期。在您询问这些问题的时候，最好跟一般的书信写作一样，必须要维持著温婉平和的语气，假如您以近乎命令的方式来询问，甚至写说不是高手就不要回信之类的藐视字眼，这样是没有人会愿意告诉您解答的。

第十五则 不要进行各种非法买卖行为

由於网际网路的自由化与匿名化，使得部分人士藉著这种特性来从事各种非法的买卖行为，一般最常看到的就是，俗称的“大补帖”或是“泡面”这类盗拷光碟片，前阵子甚至还有像军火教父或是色情光碟这样的网站出现。虽然国内尚未针对网际网路订定相关法律条文，不过这些行为的本身却早就触犯了许多已经存在的法律，所以铁人在此奉劝各位使用者，千万不要与这些非法买卖行为扯上任何的关系。

第十六则 切勿相信网路赚大钱骗局

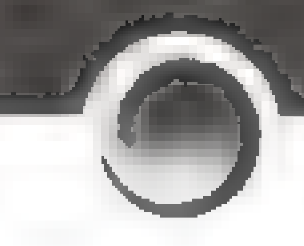
其实这个就是所谓幸运信的另一种面貌罢了，只是这回寄的东西并不只是信件本身而已，而且还多了邮寄金钱的这项规则。聪明的人都知道，这只不过是一种老鼠会的行为，没有人真的会因此而赚大钱，却偏偏还是有人对此感到乐此不疲，并且以最有利的方式来安插自己的资料於里头。铁人在此一定要提醒大家，绝对不要回覆这样的信件，即使只是单纯地回覆信件给他人，如此，一样会对更多人产生不必要的困扰。

第十七则 不要购买E-Mail信箱资料

很多人可能都不知道，贩卖个人E-Mail信箱资料是触法的行为，偏偏就是有很多不肖的个人与厂商，利用这样的隐私资料谋取暴利，更别说是侵犯到名单里头使用者的权利。也许您苦於找不到广告信件发送的对象，但是请您千万不要用这种方式来取得资料，除了上面提及的触法之外，收信人在领教过您这般无孔不入的促销手段之後，您真的认为还有人会购买您所广告的商品吗？别傻了！您必须要替您的商品形象付出惨痛的代价。

第十八则 慎选网路购物网站

现在网路购物可以说是越来越流行了，特别是透过网际网路，只要输入完整的个人资料与信用卡号码，就能够轻轻松松坐在家中等著物品到来。不过，由於您的个人资料可能会被不肖业者拿去从事不法活动或是用途，因此在您进行网路购物之前，一定要先确定您所进入的这个网站是绝对可靠，或是设立这个网站的公司具有一定程度的名气，要不然您花钱消灾事小，要是不幸因此而惹上一些讨厌的麻烦那就糟糕了。



第十九则　勤学中文输入法

由於中文字本身的组合并不像英文那麽简单，所以我们必须要靠著各式各样的输入法来打出想要书写的中文字，因此一般人假如没有经过特别学习或是自我磨练的话，根本没有办法以最快速度打出想要的字句。特别是想要与其他网友聊天或是讨论的使用者来讲，假如打字速度太慢的话，不仅可能会跟不上其他人的聊天速度，相对地也让您上线费用不断地激增。无论您选择哪一种中文输入法，只要自己觉得熟练且适合自己习惯即可，这样子即使是使用注音输入法依然可以让人刮目相看，不必一味地追求五笔输入法或是其他新出炉的输入法。

第二十则　适度休息有益健康

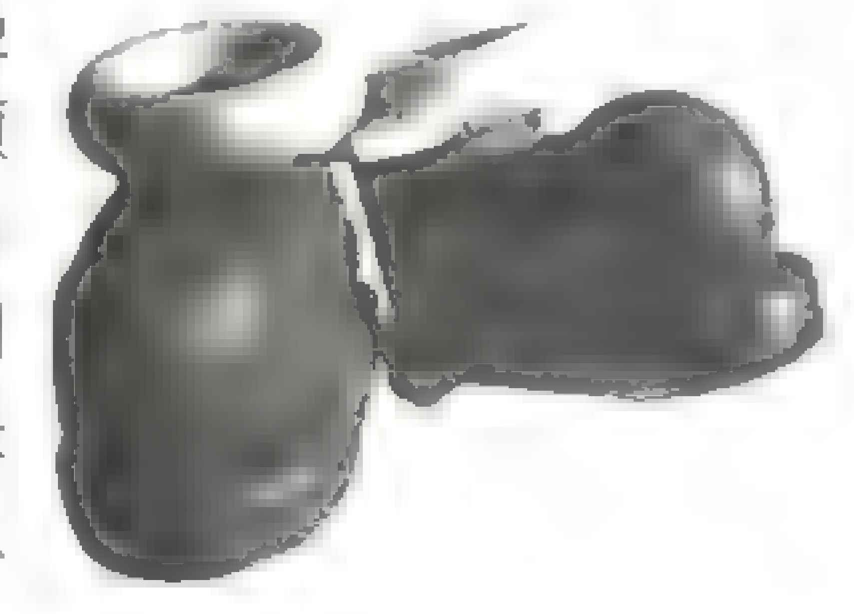
就算是铁人也不是铁打的，在经过一段时间的工作之後，人也是需要休息的，就连一般的休闲行为本身也是一样。由於使用者长时间坐在个人计算机前面，假如没有适时动动筋骨或是休息片刻的话，长时间维持同样一个姿势容易造成身体的负担，更别说如果没有与萤幕保持安全距离的话，还可能会在无形中让自己的近视度数加深。虽然网际网路的世界很迷人，不过就跟玩游戏一样，您本人累倒的话可就什麽也没有办法享受到了。

替您的动画、漫画与电玩实力猛烈升级一下吧！

由於网际网路的发达，使得各式各样主题的网站纷纷成立，其中当然也包括了动画、漫画与电玩在里头。您一定会有个疑问，网际网路对於自己在这方面的实力究竟会有什麽帮助呢？网际网路最大的一个特色，就是可以用最快的方式，让您得到源源不绝的情报，这些是传统事物所没有办法做到的事情。

以杂志为例，再怎麽新再怎麽快的情报，都必须要经过编辑、排版与印刷的过程，这些工作往往就会耗掉数天的时间。再以动画来说，消费者想要欣赏到动画，就必须等到这些作品的录影带或是VCD推出才能够看到，漫画则是藉著定期刊物与单行本的方式呈现，更不要说是电玩要等到游戏上市才能够一窥全貌。

在此之前，消费者如果想要得到相关的讯息，就只能够靠著杂志的力量，漫画与电玩倒还好，这两项休闲娱乐在国内算是相当热门的东西，且有如战国时代一般竞争激烈，但是目前报导动画的杂志却只有少少的一本，而且还是以季刊的方式发售。因此，假如消费者能够透过上述网际网路传播快速的特性，就能够跟日本与美国各地同步，以第一时间知道所有的相关情报。如果您还是一位喜欢游玩个人计算机游戏的玩家，您更可以花点时间下载各式各样最新的游戏试玩版本，不必苦苦等待杂志附赠的光碟片推出。



除了能够取得大量情报之外，经由观赏这些网站的过程，或多或少也可以提升您的语言能力。其实，语言能力对於喜欢动画，漫画与电玩的消费者来说，绝对是相当重要的一环，因为目前去掉少数国内的作品之外，这些作品全部都是日本与美国的产物，其网站内容当然就脱不了日文与英文。虽然铁人也很清楚，很多玩家都有恐日文症与恐英文症，但是如果您不逼迫自己去多深入了解与学习的话，您的实力是不会有任何进步的。假如您真的怕会看不懂，现在市面上更有多款提供日文与英文即时翻译的工具，您只要移动滑鼠游标在不懂的字上面停留一下，就可以得到关於这个字的意义解释。

最重要的一点，不是所有的作品都会在国内上市或引进，对於喜欢挖掘新鲜事物的消费者们来说，多逛逛这些精彩的网站，往往会在无意之间发现到许多的宝藏。对於自己喜欢的作品想要找到更多相关资料的话，网站更是一个方便的最佳捷径，您甚至还可能会找到许多相关图片档案、桌布、布景主题、图示与小工具等等有趣的东西呢！这可是没有办法上网的消费者们享受不到的好处。

推荐网站简介

对於喜欢动画、漫画与电玩的朋友们来说，无数杰出作品往往都是最为热衷讨论的焦点。在以往，同好们都是藉著各种俱乐部或是社团，来连系彼此之间的情感与心得交流，自从网际网路开始普及以来，马上又多了这个全新的领域由同好们自由发展。尤其在一股免费网页的热潮底下，有心人士纷纷都藉著自己丰富的知识与组织能力，设立一个完全属於动漫画同好们的网站，并且有如雨後春笋一般不断地狂增著。

由於受到篇幅的限制，铁人只能为大家介绍重要的官方网站与较具特色的个人网站，并以字母的顺序来加以排列，不过透过这些网站的Link，您将可以从一个点的范围拓展到无数个点的范围。要是您比较懒惰的话，还可以经由蕃薯藤（http://www.yam.org.tw/）与Yahoo！Chinese（http://www.chinese.yahoo.com/），以关键字的方式（动画／漫画／电玩）找到至少一千个



以上的相关网站，虽然里头不乏重复登录的网站，但这个数量却也非常地惊人。

日本篇PART.1 动画与漫话部分

CLAMP 学园电子分校(http://www.clamp.f-2.co.jp/)
编排性：★★★
丰富性：★★★☆
热衷性：★★★
年龄层：15岁以上



在这个网站中，虽然没有过於花俏的颜色搭配，不过对於喜欢CLAMP的人来说，却可以在此找到许多关於CLAMP的宝贵资料，这当然包括了所有成员的个人资料。为了增加与参观者的互动性，CLAMP还举办身高排名的有奖徵答呢！

Gainex (http://www.gainex.co.jp/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★
热衷性：★★★
年龄层：15岁以上



曾经以「海底两万哩」与「王立宇宙军」闻名的Gainax公司，其网站上面最热门的部分当然就是「新世纪福音战士」，而且透过详细的资料设定，玩家可以简略地对於其世界观与人物有初步认识。对於以往的作品，该公司网页同样也不忘提供详尽的参考资料

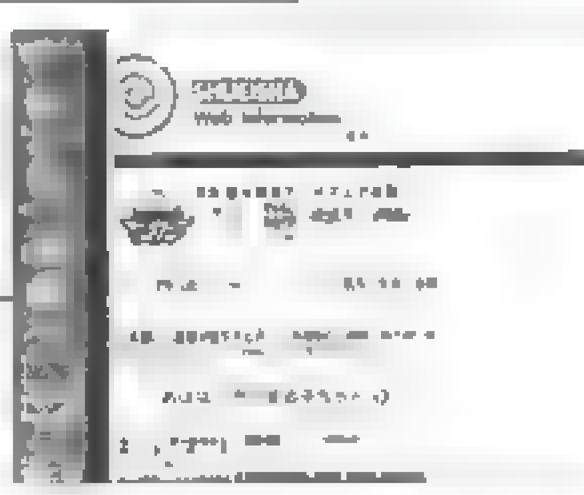
讲谈社 (http://www.kodansha.co.jp/)
编排性：★★★
丰富性：★★
热衷性：★★



由东立出版社所出版的新少年快报，其原始授权出版社就是讲谈社，不过相当可惜的是，在少年Magazine专门网页里头，内容是出乎意料地少得可怜。不但玩家们能够浏览的项目不够多，有的资讯更是许多都未曾更新，更别说是替该杂志里头的作品加以简单介绍。

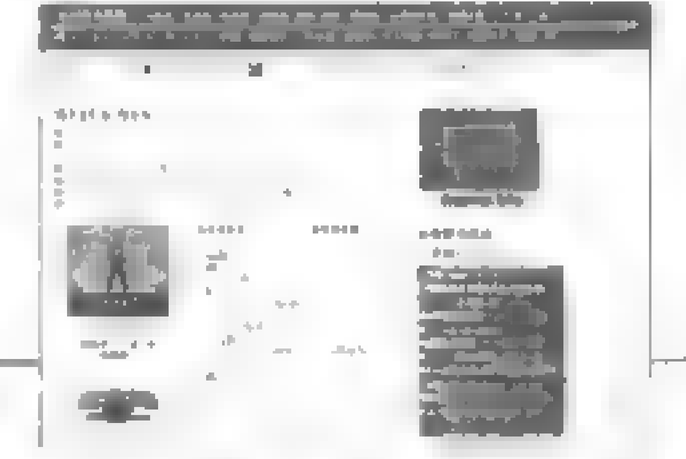


集英社 (http://www.shueisha.co.jp/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



东立出版社的宝岛少年与大然出版社的热门少年Top，就是来自集英社的少年Jump之授权。对於所有连载当中的重要作品，集英社分别都规划出一块专区，而且其内容更是非常丰富无比，以桂正和超人气的I"s为例，甚至还可以来段线上AVG小游戏呢！

小学馆 (http://www.shogakukan.co.jp/)
编排性：★★★
丰富性：★★
热衷性：★★
年龄层：15岁以上



说到小学馆，很多喜欢漫画的人们一定就会马上跟著想到高桥留美子吧！不过就跟讲谈社的情况一样，该网站对於少年Sunday的处理方式，只是象徵性地放张最新一期的封面而已，连相关的进一步选项都没有，看了实在是有点让人没力到了极点。

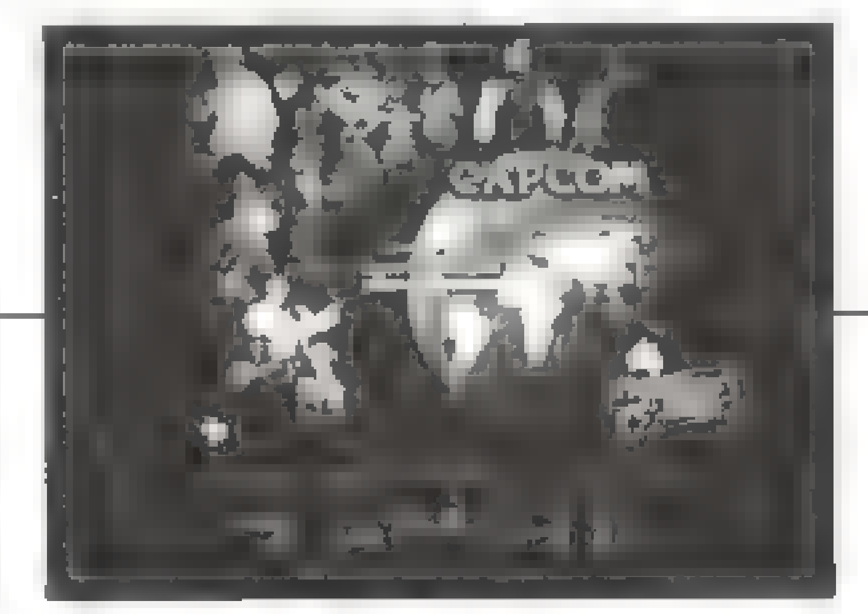
日本篇PART.2 电玩部分

Bandai (http://www.bandai.co.jp/)
编排性：★★★
丰富性：★★★
热衷性：★★★
年龄层：12岁以上



对於喜欢游戏与玩具的玩家们来说，这个网站当然不容错过。在里头，您可以找到最为丰富的相关资讯。假如您对於该公司即将推出的新型掌上型电玩感到兴趣的话，更别忘记要在此好好地观赏一番。

Capcom (http://www.capcom.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层： 岁以上



这个网站的最大特色之一，就是直接将分布於世界各地的分站放置於首页之上，玩家可以轻松地在各大分站之间游走。前阵子过年的时候，这个网站甚至还有提供免费的电子卡片，以便将您祝贺佳节的心意传达给亲朋好友。



Enix (http://www.marinet.or.jp/com/enix/index.html)
编排性：★★★
丰富性：★★☆
热衷性：★★☆
年龄层：12岁以上

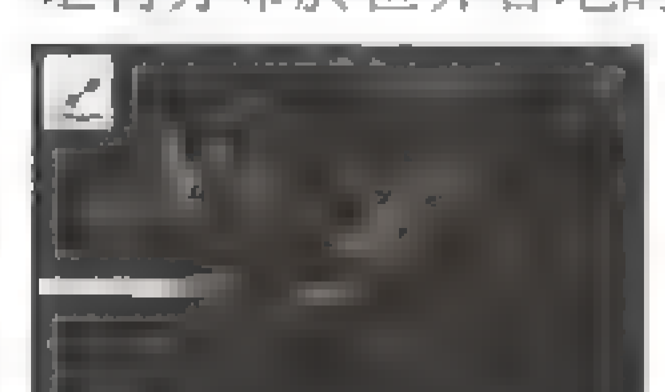
虽然大家都在等待「勇者斗恶龙Ⅶ」的最新情报，不过就跟该公司的网站风格一样，玩家并不能在此找到许多相关的讯息，真的是令人感到失望。虽然如此，您还是能够发现到一些不错的游戏简介资料。

Hudson (http://www.hudson.co.jp/)
编排性：★★★☆
丰富性：★★★☆
热衷性：★★★☆
年龄层：12岁以上

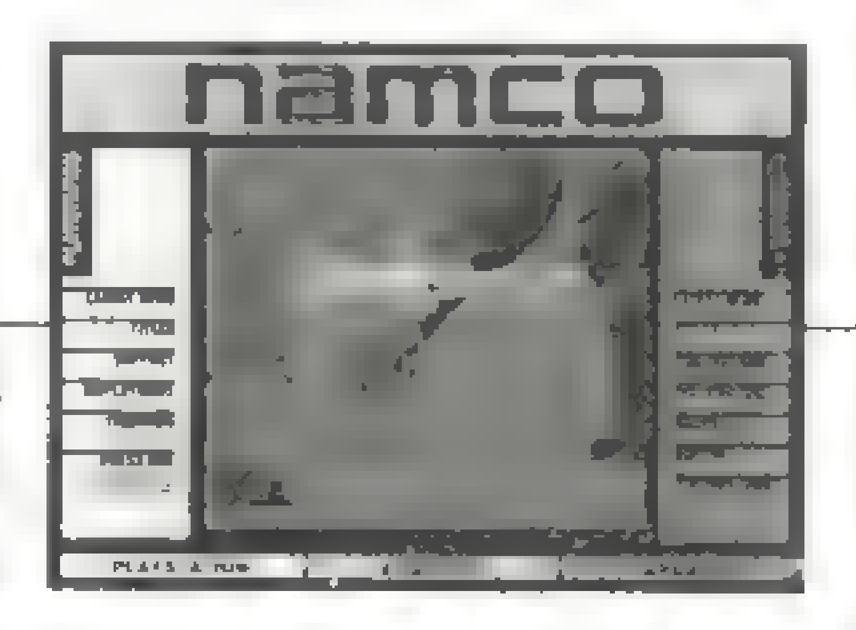
这个网站相当重视玩家的需求，特别将近期发售的游戏作品全部另辟专页，虽然比不上杂志介绍的那麽详细，不过却也能够让玩家对於这些作品有初步的认识。拥有DC主机的幸运玩家，记得要多来这个网站逛逛喔！

Konami(日本网站：http://www.konami.co.jp/)
(美国网站：http://www.konami.com/)
编排性：★★★☆
丰富性：★★★★
热衷性：★★★
年龄层：12岁以上

这个网站的最大特色，就是将分布於世界各地的分公司与制作小组全部专辟专页，玩家可以在里头挖掘到普通平面媒体所无法报导的秘闻。当然，喜欢电玩精品的玩家们，来此一行绝对不会让您白跑一趟。



Namco (http://www.namco.com/)
编排性：★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★
年龄层：6岁以上



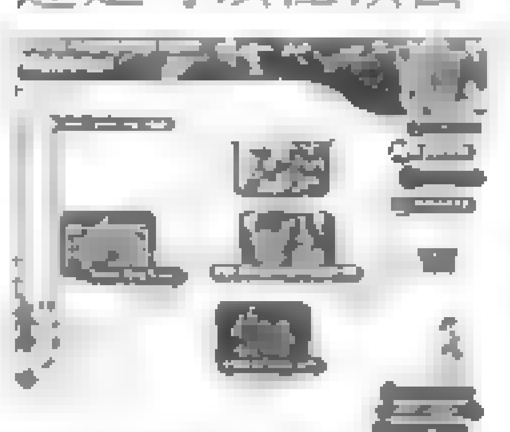
在这个官方网站里头，可清楚地将区域分成PS专区与大型电玩专区，玩家很快地就可以根据自己的需求前往查看。从网页当中的选项可以发现到，该公司相当重视玩家的意见，这也是较为罕见的设计取向。

任天堂(日本网站：http://www.nintendo.co.jp/)
(美国网站：http://www.nintendo.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上





虽然N64主机大败，不过您还是可以在该公司的网站上面，找到最多关於该主机的相关情报。除了有每款游戏的发售资料介绍之外，突破100万销售大关的「塞尔达传说64」更是您绝对不能不看的精彩部分。



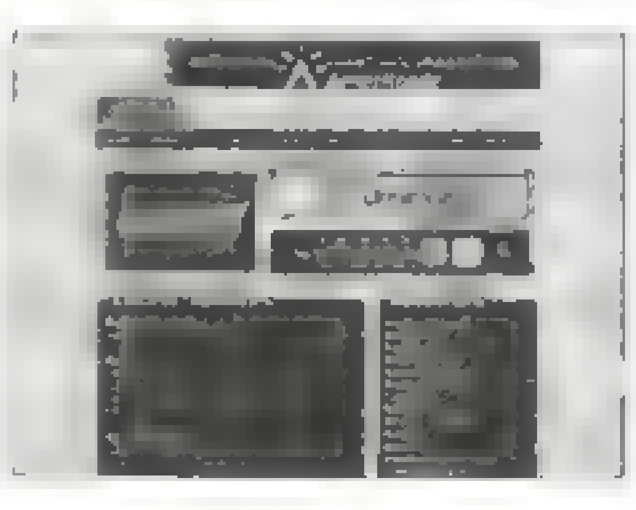
Play Station (http://www.playstation.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上



为了让世界各地的玩家方便选择不同情报与语言种类，PS主机的网站首页清楚地标示出玩家所有可能的选择，如此简单大方的设计方式，也难怪会让旗下系列网站的参观人数不断地暴增。

SEGA(日本网站：http://www.SEGA.co.jp/)
(美国网站：http://www.SEGA.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上

假如您想要快速取得有关於DC主机的情报，那麽赶快来这个网站看看就对了！就连近来颇受好评的汤川专务广告，玩家还可以下载回家慢慢欣赏呢！当然，所有SEGA公司的游戏作品，在此都有非常详细的介绍。



Square (http://www.square.co.jp/)
编排性：★★★★☆
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上



从这个网站的设计，可以看出该公司非常具有世界观，因为不但提供了两种语言选择，而且就连里头的详细内容都完全不打折。想要得知所有关於「太空战士Ⅷ」的消息，这里是您最佳的选择。



美国篇PART 1：动画与漫画部分

Disney (http://www.disney.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上



采取全方位发展的Disney公司，其网站内容当然是包罗万象，只要参观者尝试进入每一个不同的项目里头，都会对於里头提供的详细资料与服务感到惊喜不已。对於喜欢Disney公司作品的消费者来说，铁定都会得到非常丰富的收获。

Marvel (http://www.marvel.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★
热衷性：★★
年龄层：12岁以上

以「X-MEN」、「蜘蛛人」、「超人」与「绿巨人」等等闻名的Marvel公司，可以说是美式漫画风格的最佳代表，但是在这个网站里头，虽然有详尽的产品资料，但是关於进一步的详细资讯就显得非常乏善可陈，所以可能会让很多使用者败兴而归吧！

美国篇PART 2：电玩部分

The Adrenaline Vault Online Games Magazine (http://www.avault.com/)
编排性：★★★★☆
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★★☆
年龄层：12岁以上



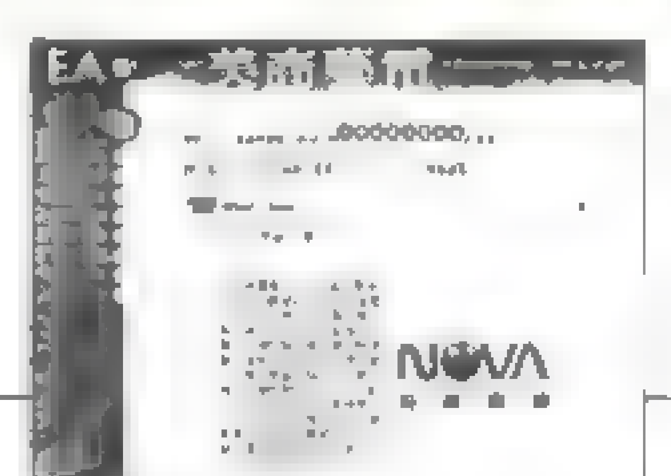
对於喜欢个人计算机游戏的玩家们来说，这个网站是您绝对不可以放过的宝库。它不仅提供最新的游戏消息，而且还有最新的游戏更新程式与试玩版，假如游戏一直无法破关的话，还可以看看有没有修改程式或是游戏密码可以使用

Blizzard (http://www.blizzard.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



就算您没有玩个人计算机游戏，相信也听过「暗黑破坏神」、「魔神争霸」与「星海争霸」吧！这三款作品可都称得上是经典之作。在这个网站里头，玩家可以得知关於该公司最新的游戏动态，更能够连上Battle Net与其他玩家一起进行对战。

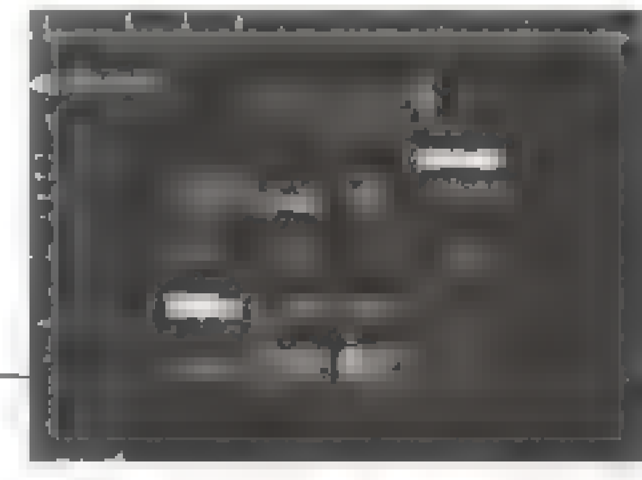
Electronic Arts(美国网站：http://www.ea.com/)
(台湾网站：http://www.ea.com.tw/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



EA公司旗下的Origin公司、Bullfrog公司与Maxis公司等等，出品了许多广受玩家欢迎的游戏作品，更不用说该公司的 EA Sports系列让传统运动游戏的表现更上一层楼，是喜欢个人计算机游戏的玩家绝对不可不参观的好站之一。

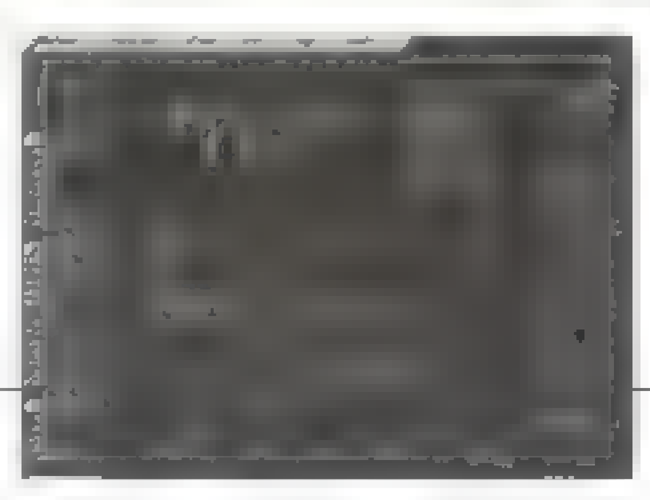


Eidos Interactive (http://www.eidosinteractive.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★
年龄层：12岁以上



最佳女主电玩人物代表劳拉，就是出自Eidos公司推出的「盗墓者」系列，就连「太空战士VII」的个人计算机版本都是由他们代理的呢！在这个颇具个性色彩的网站之上，玩家可以找到所有关於该公司游戏产品的资料，也能够下载到不少好康的Bonus。

Interplay (http://www.interplay.com/)
编排性：★★★☆
丰富性：★★★★
热衷性：★★★
年龄层：15岁以上



Interplay公司近来成为所有喜欢角色扮演游戏玩家们的焦点，因为一连推出「异域镇魂曲」与「柏德之门」这两款大作，真是替沉寂已久的市场打了一针强心剂。假如您想要进一步了解这两款游戏的幕後点滴，来这里逛逛准没错！

Lucasarts (http://www.lucasarts.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★☆
年龄层：1 岁以上





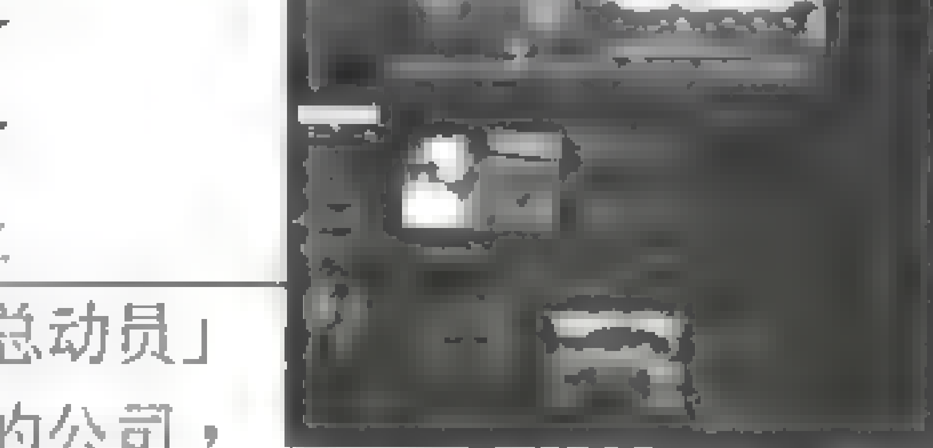
说到Lucasarts公司，很多玩家就跟著会想到一堆星际大战游戏，不过近来的一款「神通鬼大」AVG作品却也非常受到玩家与市场的双重好评。透过这个网站，玩家可以寻找许多关於这些游戏幕後制作的极秘资料，其精彩性绝对不容怀疑。

Voodoo Extreme (http://www.voodooextreme.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



如果要是说到国外的No.1 3D加速卡网站，就非Voodoo Extreme莫属了。所有关於游戏方面的大小消息与谣言，在此您都可以最快的速度得知。当然，网站上面更是少不了各大3D加速卡最新版本的驱动程式，以及许多精彩无比的游戏试玩版。

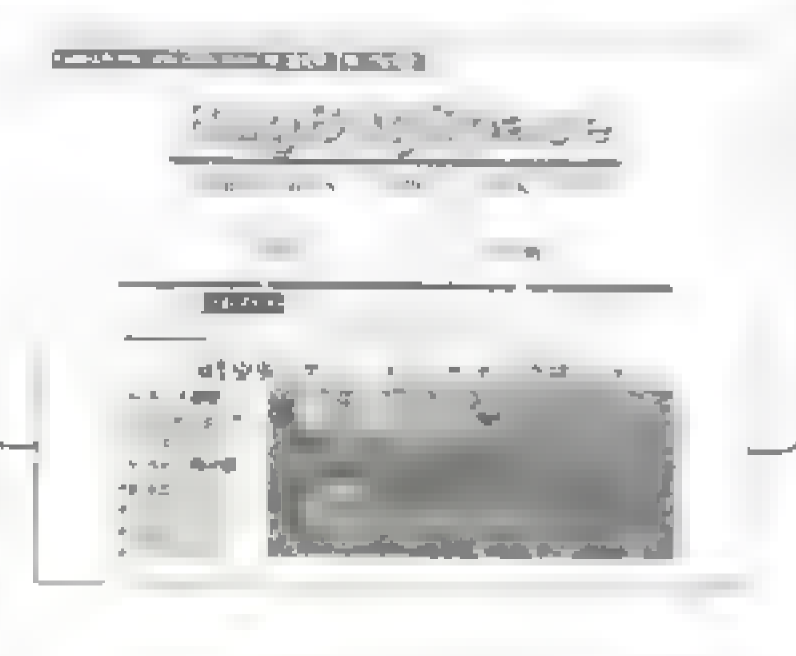
Westwood Studios (http://www.westwood.com/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



这家以「终极总动员」掀起即时战略风暴的公司，最近受到瞩目的焦点就是「终极动员令2」的消息吧！不过在这个网站里头，玩家们可以查阅到更多其他新游戏的最新情报，足见其开扩游戏发展领域的野心。

中国篇PART I：动画与漫画部分

虫虫空间 (http://physwww.ilantech.edu.tw/cgi-usr/jljuang/index.cgi)
编排性：★★★☆
丰富性：★★★★
热衷性：★★★☆
年龄层：12岁以上



这是一个相当不错的个人网站，除了有「新世纪福音战士」、「魔剑美神」与「神秘的世界」等著名的动画介绍之外，更有大型电玩与精品的最新情报，可以说是一个内容相当丰富的网站。

荃美唱片 (http://www.123.com.tw/sonmay/)
编排性：★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★☆
年龄层：6岁以上



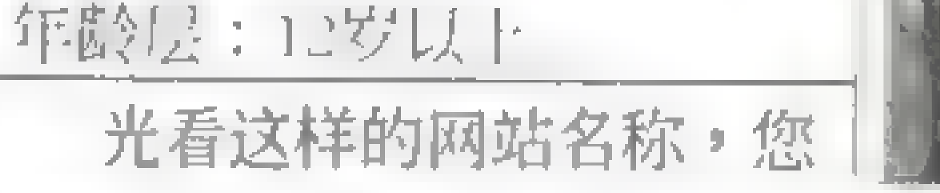
参观者除了可以得到最新的发售作品消息之外，目前旗下所有的发行作品都有详细的目录可以查看。最棒的一点是，网站上面还特别选择了数款著名的动漫画作品，并且将这些作品的音乐存成MID格式的方式，让参观者能够自由选择并且下载聆听。

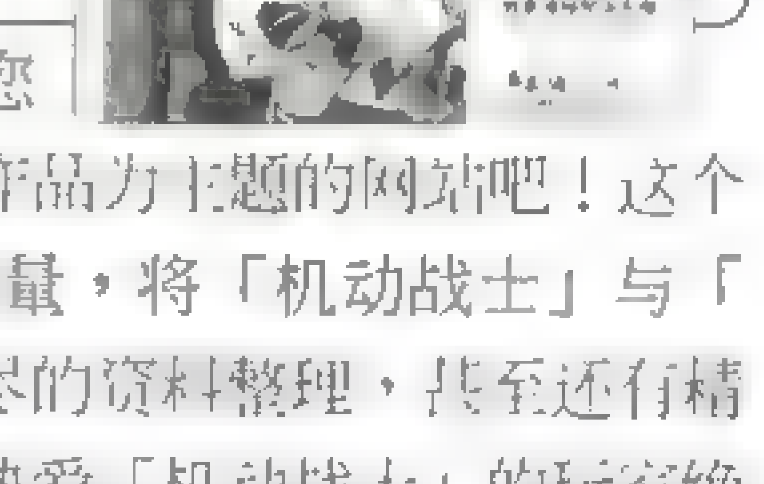
大然出版社 (http://www.daran.com.tw/)
编排性：★★★☆
丰富性：★★★
热衷性：★★★
年龄层：6岁以上



虽然这个网站有将大然出版社的经营项目全部列举出来，不过对於漫画刊物与单行本来说，网站里的相关资料倒是少得可怜，仅象徵性地摆个封面图片在上面而已，而且讨论区还采用相当麻烦的注册方式才能够进入，可能会让很多玩家为之怯步吧！

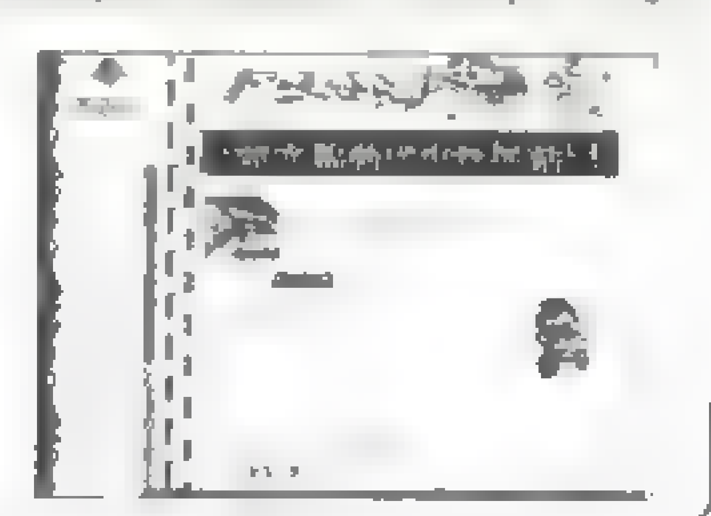
地球联邦政府国立战争博物馆 (http://www.dj.net.tw/~luke/)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★☆
年龄层：12岁以上





光看这样的网站名称，您大概也猜得出来这是以哪部作品为主题的网站吧！这个网站可以说是集结众人的力量，将「机动战士」与「JoJo冒险野郎」做了相当详尽的资料整理，甚至还有精美无比的桌布可供下载，是热爱「机动战士」的玩家绝对不可以错过的好去处。

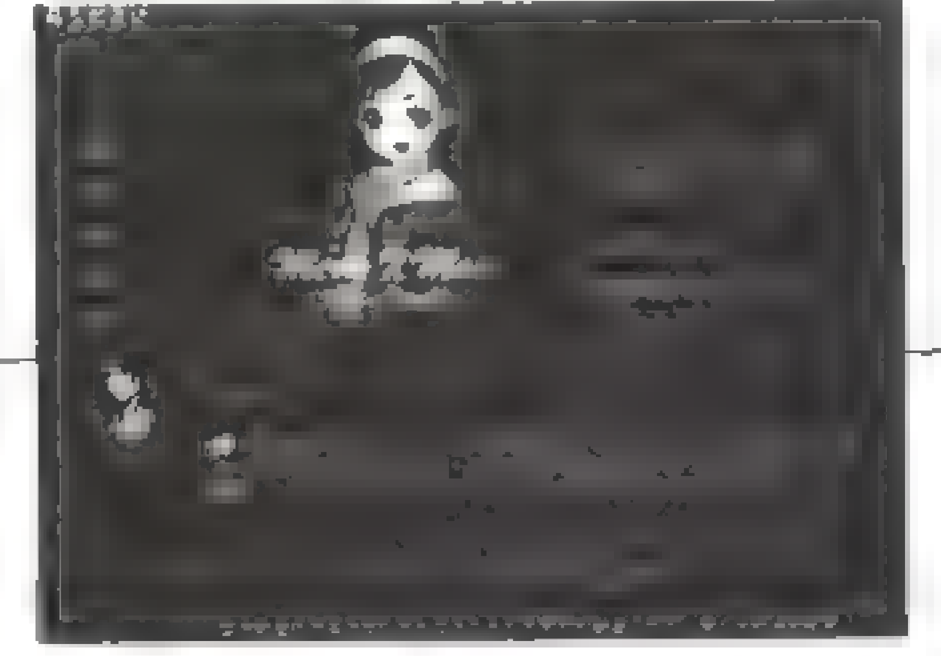
日本小新中文网 (http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/3244/sppspp.htm)
编排性：★★★★
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上



相信喜欢动漫画的玩家们没有一个不知道「腊笔小新」的吧！这个网站就是专门为了小新迷而专门设立的，而且里头的内容非常丰富，除了简单的人物介绍与部分漫画情节刊载之外，甚至还有小新拿手的热歌劲舞可供欣赏呢！

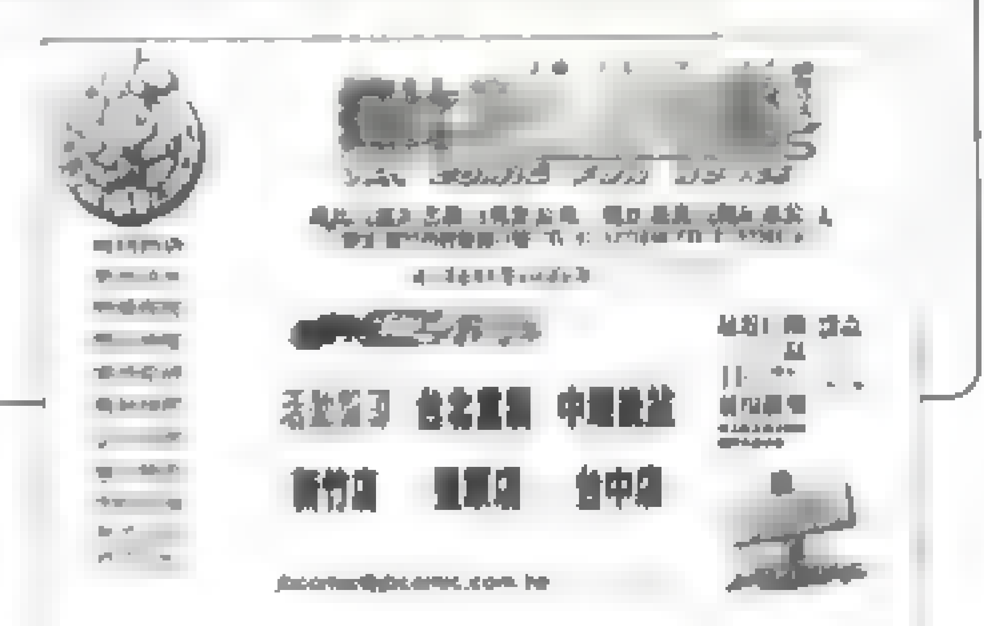


精制动画坊（http://www.hga.com.tw/）
编排性：★★★
丰富性：★★★☆
热衷性：★★★
年龄层：15岁以上



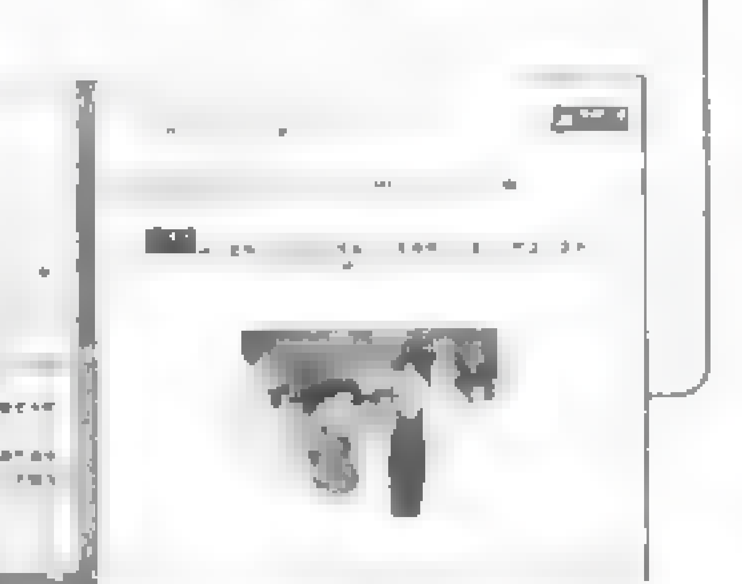
在这个网站上面，参观者彷佛与店面一起生活一样，因为上面的新闻动态清楚地将最近的大事公布在上面。除此之外，网站上面并且还有详细的模型规格介绍，另外也少不了目前服务的业务范围与收费简介，最後则是让大家自由发言的留言看板。

捷比漫画屋（http://www.jbcomic.com.tw/）
编排性：★★★☆
丰富性：★★★☆
热衷性：★★★
年龄层：12岁以上



这个网站特别将最近发行的漫画、动画、CD专辑，画册与相关的其他精品，分门别类地整理得非常详尽，除了有清楚的图片之外，甚至还有简单的介绍文字，帮助参观者有著更进一步的了解。当然，还可以在上面找到科乐美公司的精品资料。

小红豆（http://www.taconet.com.tw/cutepig/）
编排性：★★★★☆
丰富性：★★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上



没听过「小红豆」？赶快在每天傍晚打开卫视中文台吧！这是由一位热爱小红豆作品的玩家所设立的专门网站，最令人感到惊讶，莫过於将所有「小红豆TV版」的标题与对白做了非常完整的搜集，不禁让参观者感受到这部作品的魅力。

东立出版社（http://www.tongli.com.tw/）
编排性：★★★★☆
丰富性：★★★★★
热衷性：★★★★☆
年龄层：6岁以上

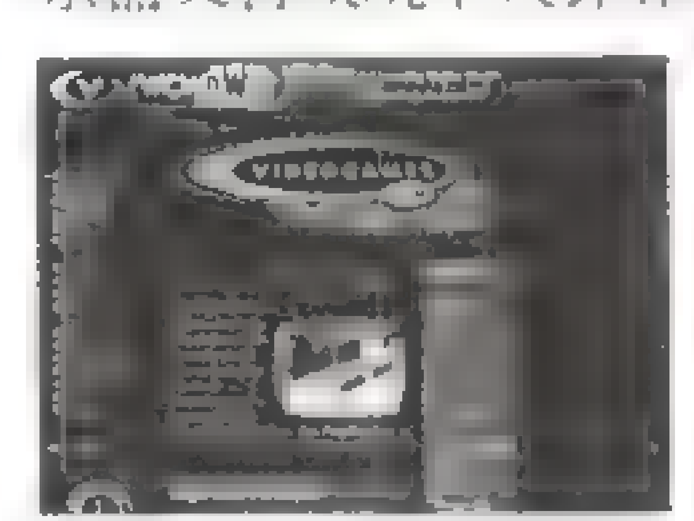
这个网站最让铁人感到惊喜万分的设计，就是将旗下目前推出的九本漫画刊物全部都另外设立专区，而且每个专区都有其不同的特色存在。以铁人逛过的相关网站来说，就数东立出版社的整体表现最棒，喜欢该公司出版物的玩家们一定不可错过。

中国篇PART 2：电玩部分

Gamespot 国际中文版
（中文网站：http://gamespot.infopro.com.tw/index.htm）
（英文网站：http://www.videogamespot.com/）
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



假如您是一位既喜欢玩游乐器又喜欢玩个人计算机的游戏玩家，那麼不用怀疑，赶快进入这个网站吧！里头不但有相关的最新讯息，并且还提供各大热门游戏的介绍与评论，更少不了精选其中的游戏让玩家先行下载试玩一番。

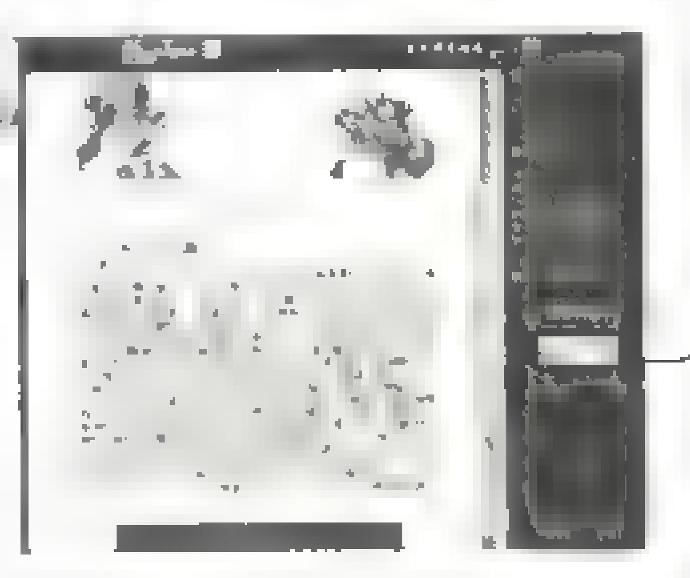


Dave 的电玩游戏经典之作
（中文网站：http://nerv.netfront.net/~daveshk/）
（英文网站：http://www.davesclassics.com/）
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



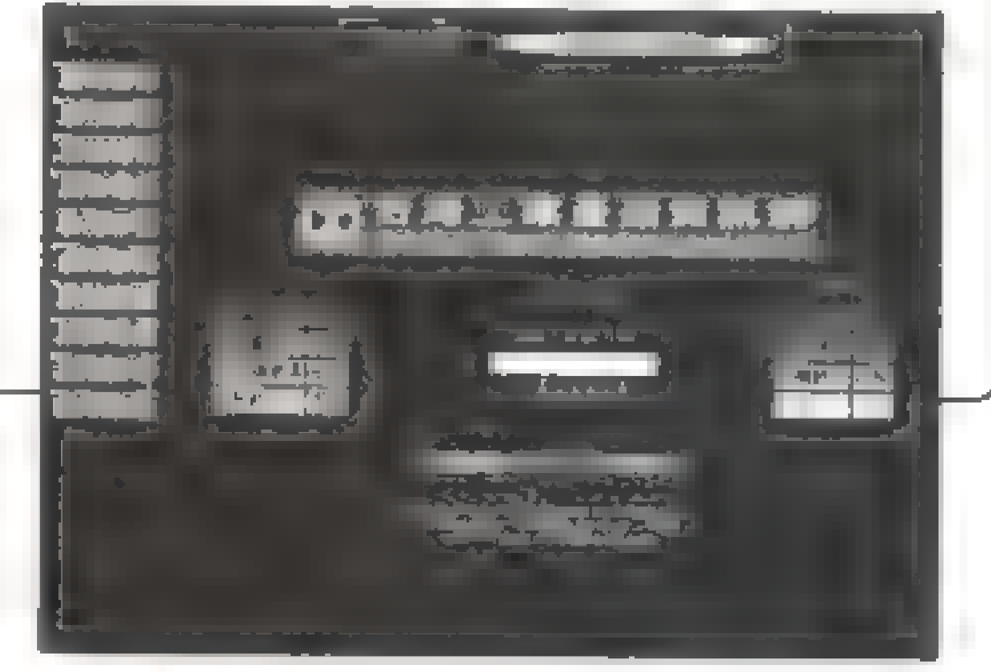
如果您想要以最快的速度获得所有关於模拟器的资料，无论是档案或是各式各样的最新消息，在此包铁定都会满载而归。在香港热心使用者的建构之下，原本清一色的英文网站有了亲切的中文翻译出现，相信会让您更快地进入模拟器的世界中。

Billy 的模拟器世界（http://www.billyjr.com/）
编排性：★★★★
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★★
年龄层：12岁以上



目前最好的个人模拟器专门网站之一，在这里您可以得到最新的相关情报，站长还会将一些模拟器的测试结果公布在上面。假如您对於模拟器有著任何疑惑，更可以直接在留言版上面询问其他网友。

地窖（http://www.cellar.com.tw/）
编排性：★★★☆
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上



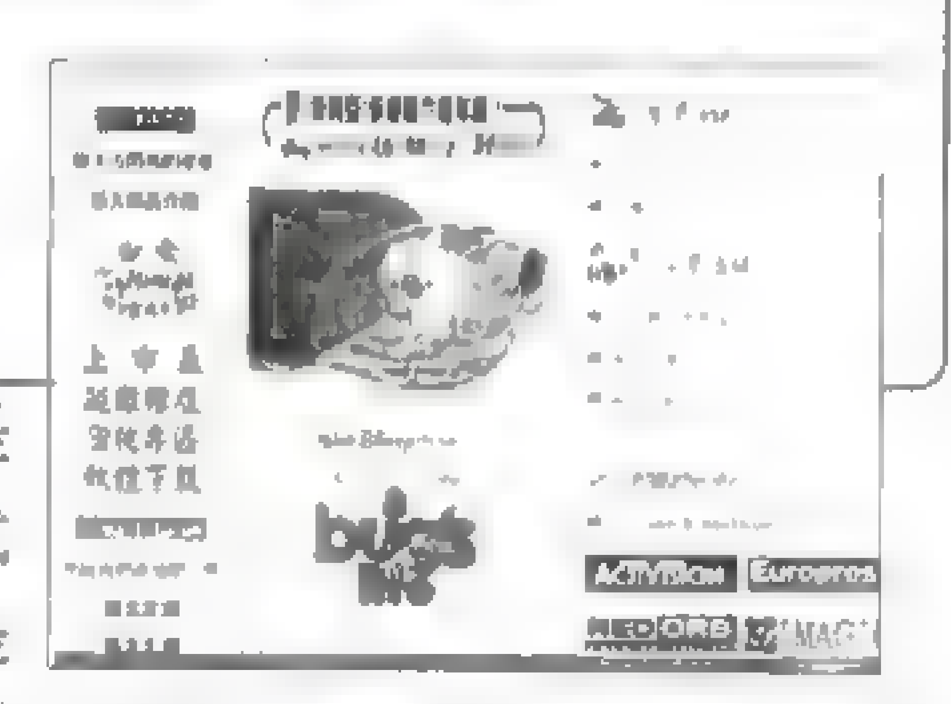
在所有个人网站里头，名气最大的莫过於地窖了。这个网站收集了许多游戏的攻略与密技，也有一些游戏更新程式可以下载，有时候还可以得知许多业界的最新谣言，不过玩家听听就好，不能信以为真喔！

精讯资讯（http://www.kingformation.com.tw/）
编排性：★★★☆
丰富性：★★★★
热衷性：★★★☆
年龄层：6岁以上



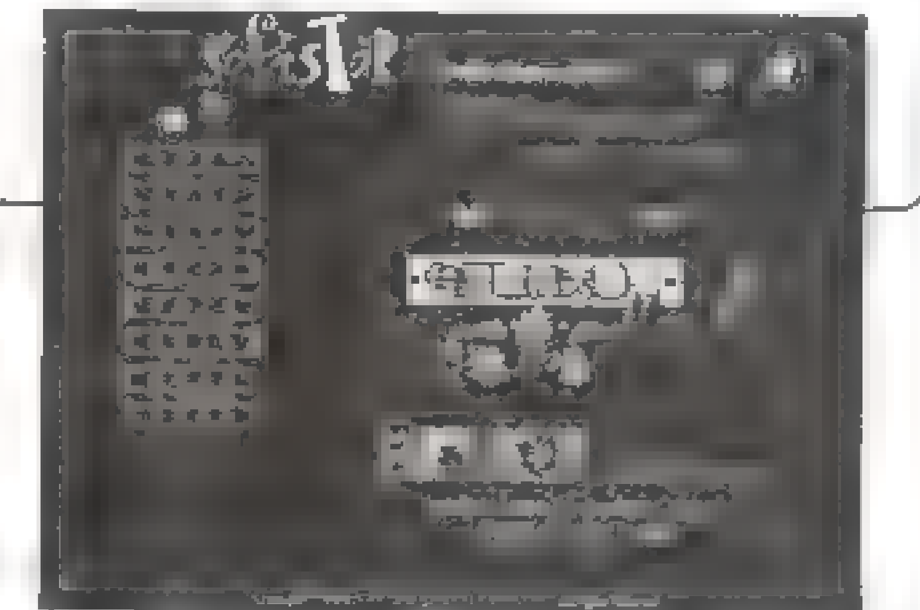
台湾省游戏业界的老字号厂商之一，除了正统的游戏作品之外，更是积极推出像「游戏修改大师」这种辅助玩家进行游戏的工具程式。「美少女梦工厂」系列为其招牌大作，您当然可以在此找到关於此游戏的宝贵资讯。

忆弘国际（http://www.mmi.com.tw/）
编排性：★★★☆
丰富性：★★★☆
热衷性：★★★
年龄层：6岁以上



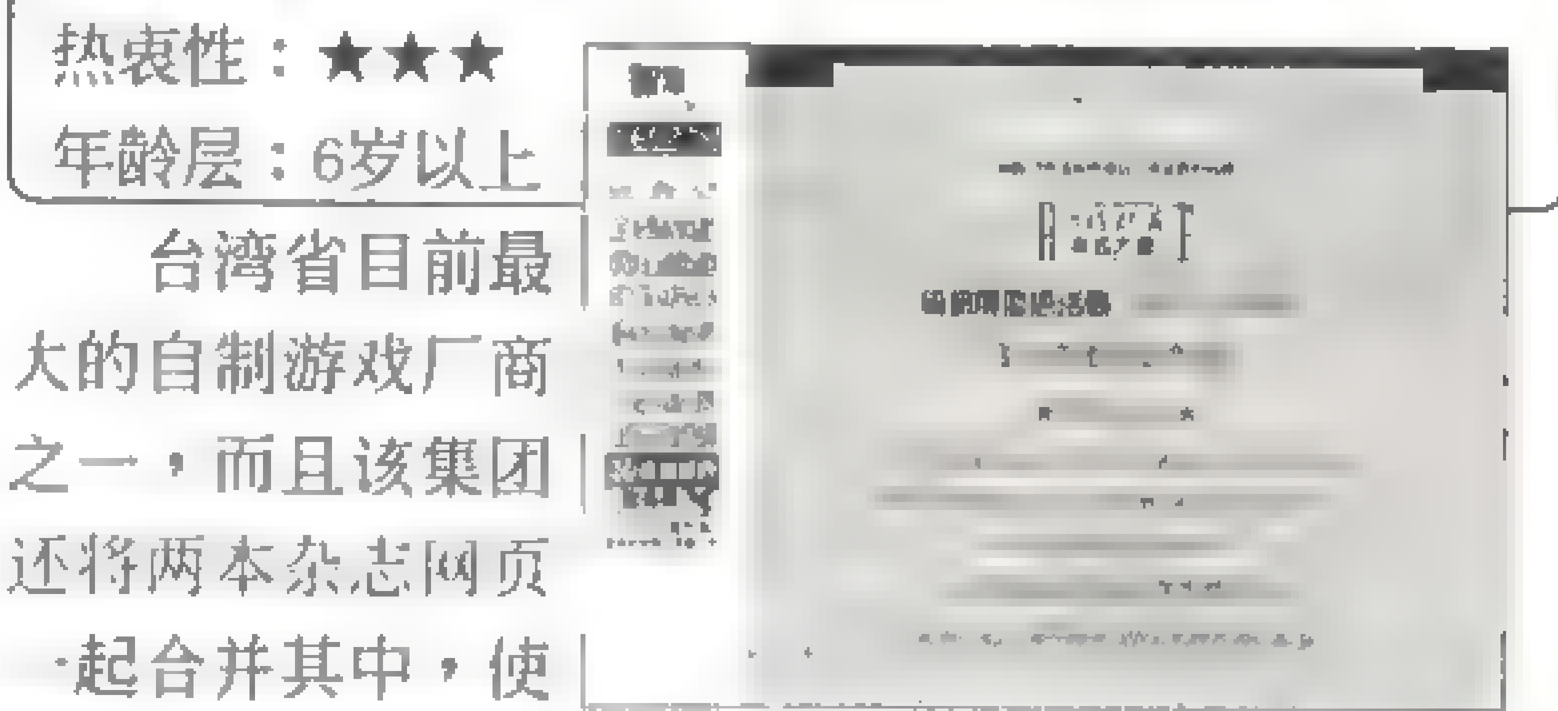
忆弘国际不但是台湾省最大的游戏代理厂商之一，也是Disney公司光碟产品的代理厂商，因此该公司的网页上面，可以找寻到许多关於这方面的宝贵资讯。假如您碰到任何问题，更可以马上透过网站将您的状况告知服务人员。

大宇资讯（http://www.softstar.com.tw/）
编排性：★★★★
丰富性：★★★★
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上



大宇可以说是最受到玩家肯定的自制游戏厂商之一，近来「轩辕剑3」的情报更是马上掳获所有喜欢角色扮演游戏人们的心，当然，您可以在这个网站里头找到最新的资料。除此之外，旗下制作小组都另辟专区服务玩家，更是这个网站的最大特色之一。

软件世界（http://www.soft-world.com.tw/）
编排性：★★☆
丰富性：★★☆
热衷性：★★★
年龄层：6岁以上



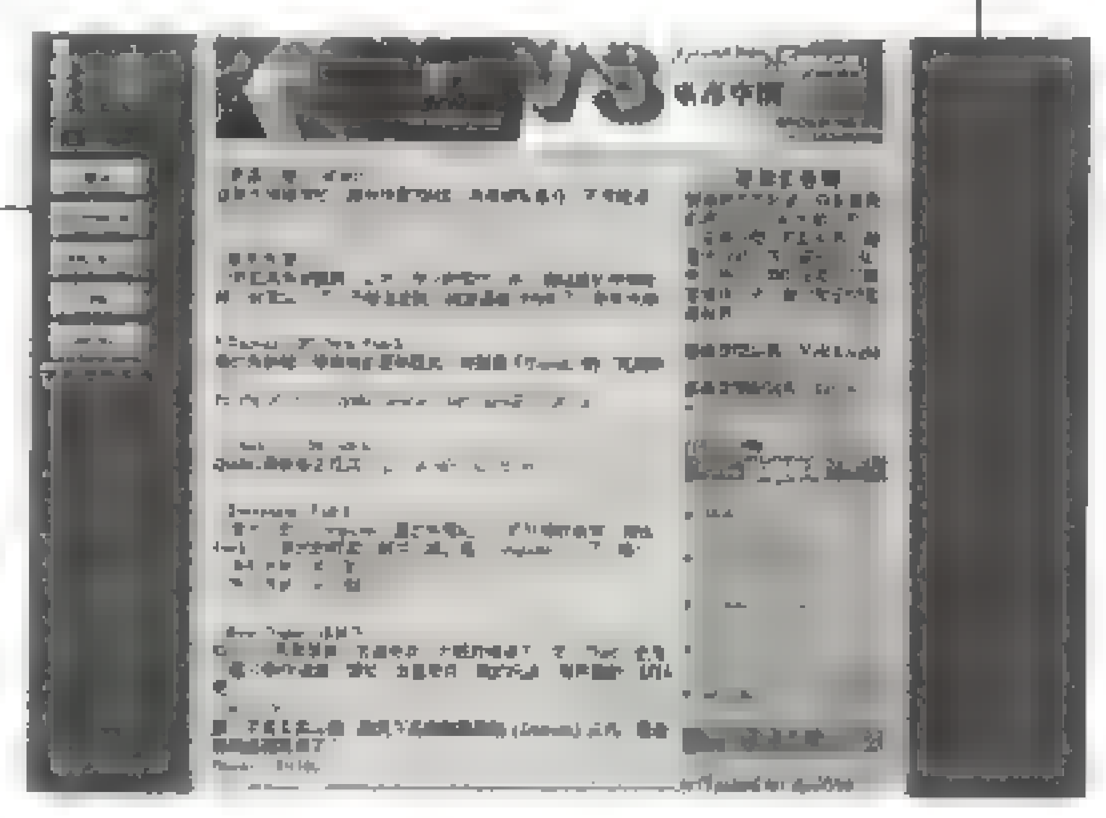
台湾省目前最大的自制游戏厂商之一，而且该集团还将两本杂志网页一起合并其中，使得玩家一次就可以逛个够。不过相当可惜的是，游戏相关情报的资料提供实在是少得可怜，尤其是代理游戏的部分更是如此。

日商帝技爷如（http://www.tgl.com.tw/）
编排性：★★★★
丰富性：★★★★☆
热衷性：★★★★
年龄层：6岁以上

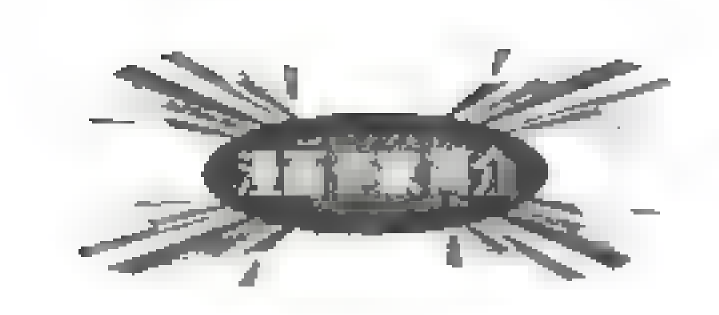


「守护者列传外传」即将推出，您可以在这个网站上面找到最新资料，而且目前还正在举办有奖徵答呢！除此之外，TGL分公司相当重视玩家的反应，无论有什麼疑难杂症，几乎都可以在此找到解决的方法。

巫毒空间（http://www.voodoo.neto.net/）
编排性：★★★★
丰富性：★★★☆
热衷性：★★★☆
年龄层：12岁以上



巫毒空间可以说是最早成立的Voodoo网站，因此想要知道任何关於Voodoo与其他3D加速卡资料的情报，来这里准没错！站长定期会将各种相关新闻公布於网页之上，目前最为热门的焦点就是「生化危机2」的个人计算机版本试玩版。



漫画作者简介

青山　刚昌　(AKIYAMA GOSHOU)

漫画家，出生於1963年5月21日，鸟取县人，日本大学艺术学部油画学科毕业。1987年以「等一下啦！」一部作品正式出道（周刊少年SUNDAY3.4合拼号）。并在同年《周刊少年SUNDAY》发表「魔法怪盗」之後，便广受到大家欢迎。其代表作有「城市风云儿」和现在还在连载中作品「名侦探柯南」。而青山老师因为「名侦探柯南」而大受欢迎，进而发行系列动画作品。曾经以「城市风云儿」得过小学馆漫画赏（第38回1993年）

漫画作品

魔法怪盗

1～3集　少年SUNDAY COMICS　小学馆　'88.4～'94.9

城市风云儿

全24集　少年SUNDAY COMICS　小学馆　'89.4～'94.2

四号三垒手

少年SUNDAY COMICS　小学馆　'93.3

青山刚昌杰作短篇集

少年SUNDAY COMICS　小学馆　'94.1

名侦探柯南

1～12　少年SUNDAY COMICS　小学馆　'94.6～'96.9

名侦探柯南

1～6　少年SUNDAY COMICS VISUAL SELECTION　小学馆　'96.6.～11

TV动画

名侦探柯南

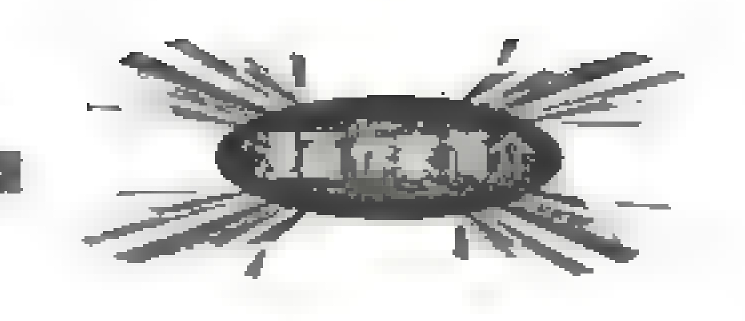
日本TV　读卖TV＝东京MOVIE　'96.1.8～

麻宫　骑亚　(ASAMIYA KIA)



漫画家，出生於1963年1月28日，A型血型，东京都板桥区人。成为漫画家的原因是，在出道前的一部6页的同人志漫画，深深地感动编集者，之後便在1987年以「神星记法格兰兹」一部作品正式出道。之後成为MEDIA WORKS的当代最红的漫画家。另外麻宫老师在COMIC SOMPO中连载的作品「魔法阵都市」也是相当受到读者欢迎，不但二度推出系列动画作品，还推出原创游戏，相当不简单。





漫画作品

神星记法格兰兹
全２集　DRAGON COMICS　角川书店　'87.4～'88.5

魔法阵都市
１～６　COMPO COMICS DX　角川书店　'89.6～'94.3
GUNHEAD　NEWTYPE 100% COMICS　角川书店　'89.7

圣兽传承
１～４　NEWTYPE 100% COMICS　角川书店　'91.12～'96.3

电脑少女
全３集　AFTERNOON KC　讲谈社　'92.4～'93.2

电脑少女.O.X
全４集　AFTERNOON KC　讲谈社　'93.10～'95.10

魔法阵战线
０　电击COMICS EX　主妇之友社　'94.4

魔法阵都市
１～８　DRAGON COMICS　角川书店　'95.2～'96.7

怪杰蒸气侦探团
１～３　JUMP COMICS　集英社　'95.10～'96.10

电脑少女FESTA
AF ANIME KC　讲谈社　'96.7

电脑少女超记录大全集
PEACE KC 讲谈社　'96.7　COLERS SIDE-A 目比克'96.10

宇宙战舰抚子号
１～　COMIC ACE　角川书店　'97.2～

动画电影

魔法阵都市／魔法阵都市２（原作）
角川书店＝日本VICTOR＝PIONEER LDC
＝IMAGICA　'96.10.1～

ＴＶ动画

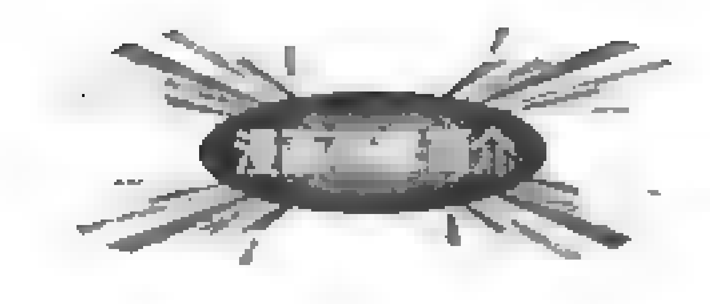
机动战舰抚子号（角色原案）
ＴＶ东京　ＴＶ东京＝读卖广告社＝XEBEC　'96.10.1～

池上　辽一（IKEGAMI RYOUICHI）

写实漫画家，出生於1944年3月29日，福井县武生市人，B型血型。中学毕业後，原本是想往漫画界发展，但由於家庭因素而就职於大阪的某家看板公司。但池上老师还是一边创作并投稿。终於在1961年日丸文库的单行本中发表他的短篇漫画「魔镜」。而1966因为在『革洛』中的「罪之意识」作品，而成为水木茂老师的助手 。而在19 68的『周刊少年KING』发表作品「追迹者」，次年也在『月刊别册少年MAGAZINE』中使用自己的作画方式，发表了美国的漫画英雄「蜘蛛人」，都十分受到读者欢迎。而1974年之後，便在『周刊少年SUND AY』中连载「男组」，在「男组」的故事中，主角由於神龙刚次的格斗技部分画的相当精彩逼真，使这个作品也成为了当时最红的作品之一。并在1976改编成真人电影上映，而这部作品便一直连载到1979年为止。另外在『周刊少年SUNDAY』中也有连载其它作品，例如：「男大空」（原作：雁屋哲）、「舞」（原作：工藤一也）、「王立院云丸之生涯」（原作：广井王子）等等。另一方面，池上老师的作品也在青年杂志中深获得好评。并且和原作者小池一夫老师联手推出一系列冷酷写实的作品。例如：『BIG COMIC SPIRIT』中的「伤追人」（1982年）、「泪眼煞星」（1986年）、「赤鸠」（1988年）、「天人」（1989年）等等。而且又在『BIG COM IC SPIRY ALL』中连载时代剧漫画「信长」（原作：工藤一也）、描写政治的漫画「圣堂教父」（原作：史村翔）、和现在仍在连载中作品「strain」。而池上老师他卓越的画功和高超的构图能力，所展开独特的漫画世







界，对於後来的写实漫画家有相当程度的影响。

漫画作品

泪眼煞星

7～9完　BIG COMIC SPIRIT　小学馆　'88.1～5

信长

3～6　BIG COMICS　小学馆　'88.6～'89.10

赤鸠

1～6　BIG COMICS　小学馆　'88.10～'89.12
男组　1～8　SUPER VISUAL COMICS　小学馆　'90.4～12

王立院云丸的生涯

1～2　少年SUNDAY COMICS SPECIAL　小学馆　'92.1～4

圣堂教父

4～11　BIG COMICS　小学馆　'92.2～'95.1

舞

全3集　SUPER VISUAL COMICS　小学馆　'92.2～4
饿男BOY　全9集　剧画KING SERIES STUDIO SHIP　'92.4～12

杀爱

全2集　剧画KING SERIES STUDIO SHIP　'93.2～3

蜘蛛人

1～5　朝日所诺拉玛　'95.10～'96.1

桂　正和 (KATSURA MASAKAZU)

漫画家，出生於1962年，福井县人。1981年在『周刊少年JUMP』中，以「转校生」一部作品出道。之後的「银翼超人」　、「电影少女」等都是相当受到读者喜欢的几部作品。

漫画作品

柠檬之礼

1～2　JUMP COMICS　集英社　'88.3～7

桂正和杰作集

1　JUMP SUPER COMICS　集英社　'89.4

电影少女

1～15　JUMP COMICS　集英社　'90.7～'93.3

银翼超人爱藏版

2～7　集英社　'92.11～'93.4

D N A2

1～5　JUMP COMICS　集英社　'93.12～'95.2

柠檬之礼

1～2　JUMP COMICS SELECTION　集英社　'94.11～12

超机动员万达

1～2　JUMP COMICS SELECTION　集英社　'95.1～2

ZETMAN（桂正和短编集）

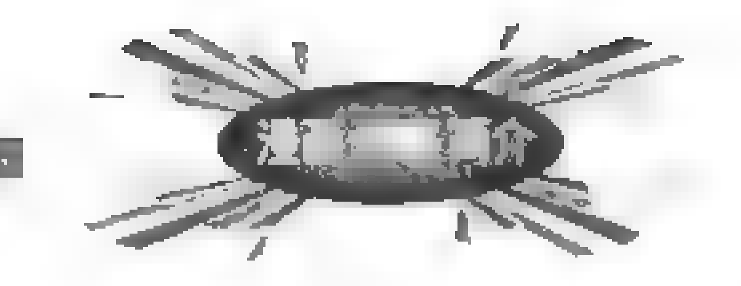
JUMP COMICS　集英社　'95.7

月光淑女

1～3　JUMP COMICS　集英社　'96.1～9

CLAMP

漫画家，CLAMP是由4位漫画家所组成的漫画创作团体　。而其中的成员包括，负责创作剧本的大川七濑队长，和五十岚五月、猫井美克、摩可那阿帕帕等各有特色的成员。五十岚老师主要是负责制作进行、设计助手　、原稿助手等。而猫井老师则是负责作画监督、最後处理等。而摩可那老师则主要是负责作画的工作。在学生时代时，由她们所组成的7人同人志团体CLAMP，就已经相当有名气。而她们在同人志时代时所推出的第一部作品「笑点」　，不仅推出了漫画，还有小说、搞笑模仿版动画等等，不但十分地受到欢迎，进而在同人漫画界中建立了自己的一片天地。之後藉由整理同人志时代就已经构思好的「圣传」故事大纲，来当作他们正式的出道作品。由於故事内容相当细密，而且画工又相当地精细，所以就算1996故事完结之後，仍然热烈地受到读者们的喜爱。另外在这期间之中，也推出了其它的作品　，例如：在『SOUTH』中连载的「东京巴比伦」、　A SUKA』中连载的「X」　，这些作品也是一样相当受欢迎。而且「东京巴比伦」不但推出ＯＶＡ版动画，还推出真人版的电影，可见他受人欢迎的程度绝非一般。而另一部作品「X」　，也推出了剧场版动画，同样地深获好评。而在『好朋友』中连载，以三位少女为主角的英雄冒险故事「魔法骑士」　，不仅改编而推出ＴＶ版动画，还推出任天堂、GAMEBOY等主机相对应的游戏　直到在1996年春天推出「魔法骑士２」才完结一代的内容。在这之前，读者年龄层偏高的问题，使也



在这部作品中得到了解决。之後CLAMP更加强在低年龄读者的开发，例如马上在『好朋友』中连载「库洛魔法使」，企图扩大低年龄层的读者。不仅如此，CLAMP为了巩固女姓读者的市场，也陆续推出了许多的少女漫画。除了上述作品之外，CLAMP还有「CLAMP学园侦探团」、「怪盗千面人」、「学园特警杜客莱恩」等，都是以CLAMP学园作为背景的系列作品。而现在CLAMP还在连载中的作品有，在『MYSTERY DX』中连载的「Wish」和在『amie』的创刊号中连载的「CLOVER」。虽然它们都是CLAMP的作品，但是在作画者不同情况下，所展现的画面风格也会不同，不过读者也可以藉此欣赏到多采多姿的角色，也是相当不错。

漫画作品

DERAYD FANTASY COMICS
新纪元社 '89.12

圣传
全10集 WINGS COMICS 新书馆 '90.2～'96.4

怪盗千面人
全2集 NEWTYPE 100% COMICS 角川书店 '90.6～'91.9

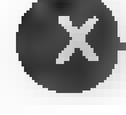
CLUSTER
1～2 新纪元社 '90.12～'92.9

东京巴比伦
全7集 WINGS COMICS 新书馆 '91.4～'94.1

学园特警杜客莱恩
1～2 NEWTYPE 100% COMICS 角川书店 '92.1～'93.5

CLAMP学园侦探团
1～3 ASUKA COMICS DX 角川书店 '92.3～'93.12

白姬抄
VAL SERIES 光文社 '92.5

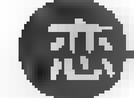


X
1～8 ASUKA COMICS 角川书店 '92.8～'96.6

CLUSTER
0 新纪元社 '93.3

DERAYD
新装版 新纪元社 '93.3

REX恐龙物语
ASUKA COMICS DX 角川书店 '93.6



恋
新书馆 '93.11

NIGHT HEAD
2 ASUKA COMICS DX 角川书店 '94.2

魔法骑士
1～3 KCDX 讲谈社 '94.7～'95.3

摩可那公主的故事书・花田的反击

少女情怀总是诗
YOUNG ROZE COMICS DX 角川书店 '95.7

魔法骑士2
1 KCDX 讲谈社 '95.7

Wish
1 ASUKA COMICS DX 角川书店 '96.6

库洛魔法使
1 KCDX 讲谈社 '96.11

动画电影

CLAMP IN WONDERLAND（原作．角色设定） ANIMATE FILM＝CLAMP CO.LTD '94.7.31

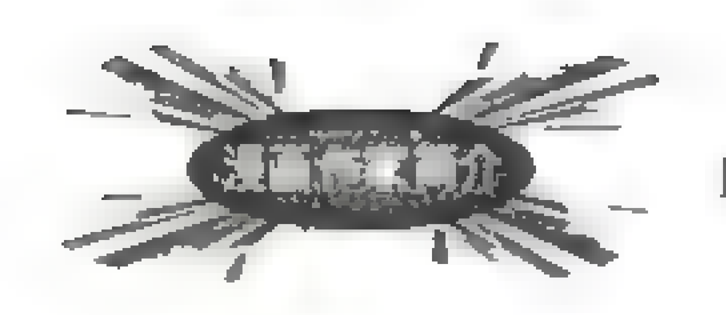
TV动画

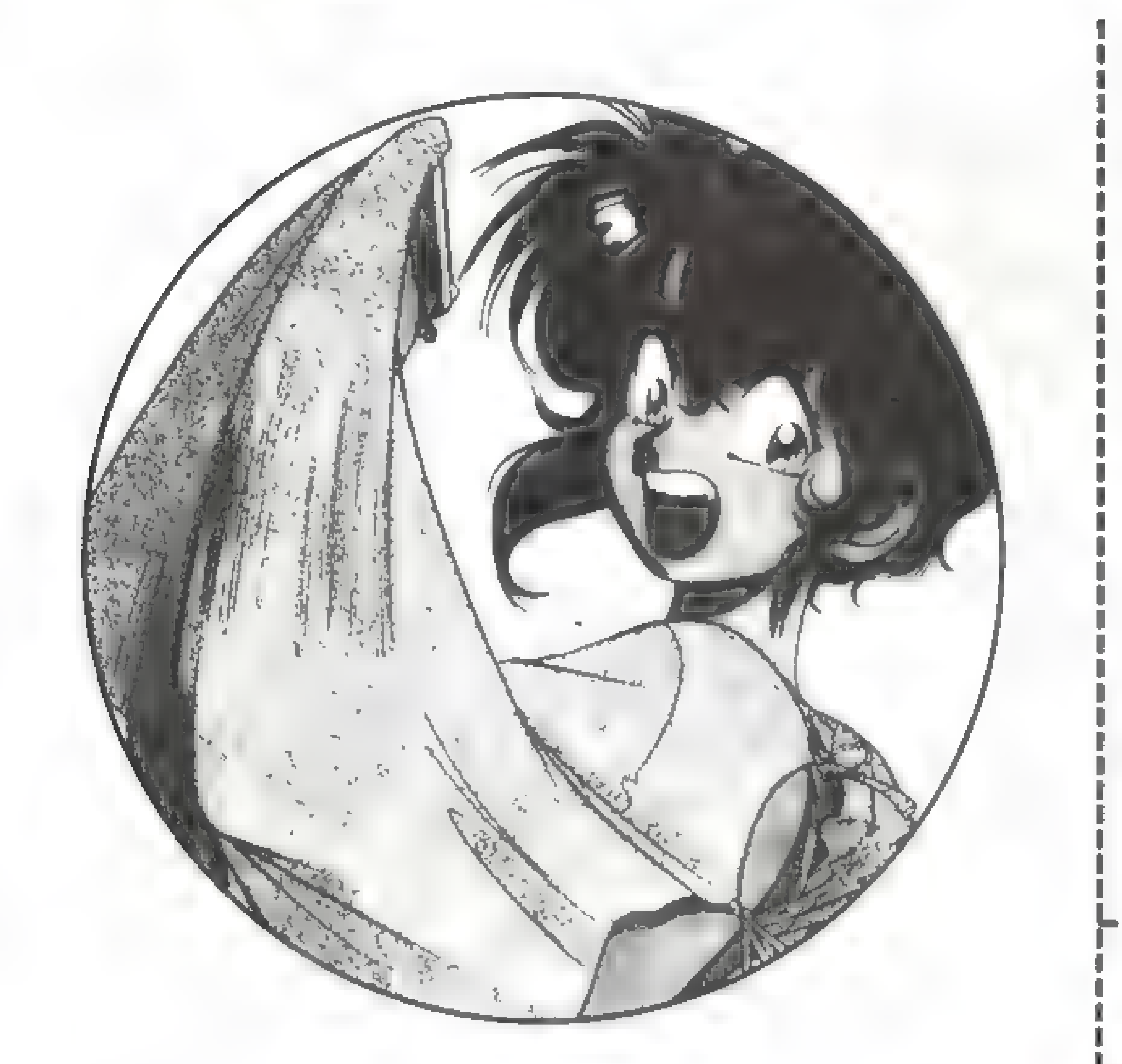
魔法骑士雷阿斯(原作)
日本TV＝读卖TV＝东京MOVIE新社 '94.10.17～'95.11.27

园田 健一（SONODA KENICHI）



漫画家，出生於1962年12月13日，A型血型，熊本县人。在初期曾经担任过亚特名格的动画企划师。并曾经在数部作品中，担任机器设计、角色设定等工作。园田老师早期也曾经参与过同人志活动。而园田老师的插画作品也是相当地众多。目前在『AFTERNOON』中连载





的作品「GUN SMITH CATS」，其中相当有魅力的女性角色，和接近真实的枪支设定，相当受到广大读者的欢迎。

漫画作品

私大生活

ANIMATE COLLECTION　目比克　'87.3

Fuse BOX（园田健一初期作品集）

白夜COMICS　白夜书房　'90.11

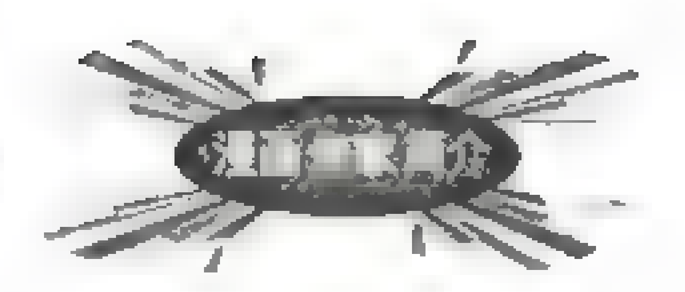
GUN SMITH CATS

1～7　AFTERNOON KC　讲谈社　'91.12～'96.10

富樫　义博（TOGASI YOSIHIRO）

漫画家，出生於1966年，山形县人。1987年以「快速直球」这一部作品入选第34届手冢赏。1988年以「飞走了！生日礼物」在『周刊少年SUNDAY』里正式出道。1990在『周刊少年JUMP』中的连载作品「幽☆游☆白书」，以小学生、中学生、高中生为中心逐渐地受到大众欢迎，後终於在富士ＴＶ中推出改编的ＴＶ动画。不仅如此，更推出

CHAPTER 12
SIGHT IN



对应任天堂主机的游戏和音乐ＣＤ等相关商品，可以说是带起了一阵流行风潮。而「幽☆游☆白书」当然也入选了第39小学馆漫画赏（1994年）。附带一提由於漫画大卖的关系，还成为1994年度最高纳税人的73名，实在是太了不起了。

漫画作品

我爱狼人（短篇集）
1　JUMP COMICS　集英社　'89.10

淘气爱神
1～4　JUMP COMICS　集英社　'90.1～10

幽☆游☆白书
1～19　JUMP COMICS　集英社　'91.4～'94.12

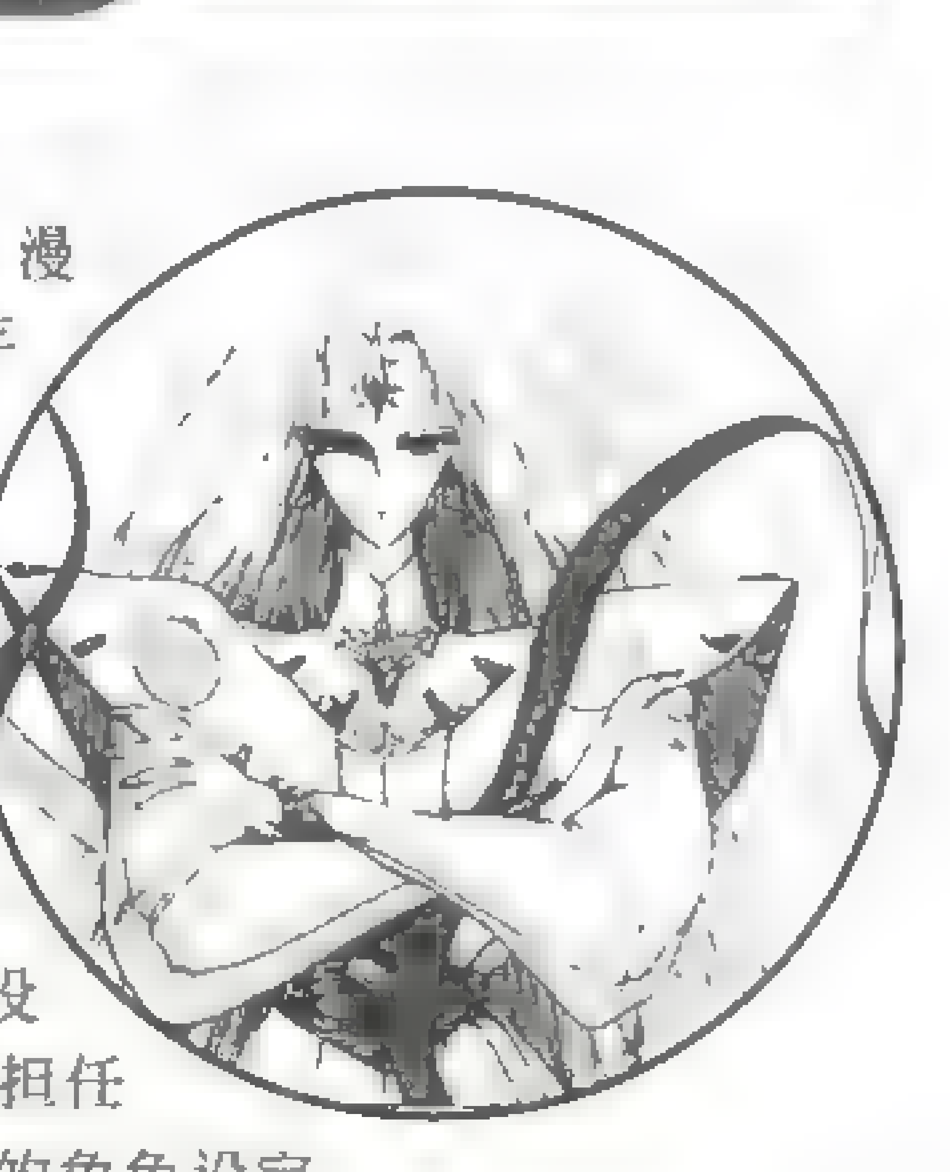
淘气爱神
1～4　HOME COMICS　集英社　'94.3～5

灵异E计划
1～2　JUMP COMICS　集英社　'96.3～'10

电影动画

幽☆游☆白书（原作）
集英社＝STUDIO PIERROT　'93

永野　护　(NAGANO MAMORU)



动画制作家、漫画家，出生於1960年1月21日，京都人，A型血型。1983年进入SUNRISE公司工作。1984年担任ＴＶ系列动画「重战机艾尔凯姆」的角色设定和机械设定。并且继续在1985担任「机动战士Ｚ钢弹」的角色设定和机械设定监督，而永野老师的表现一样是相当地受到注目。非但如此，永野老师还在同年中发表「炫幻都市」，和1986发表「五星物语」等两部漫画作品。直到现在这两部作品都还在『NEWTYPE』上继续连载中。而永野老师的妻子，就是前任配音员川村万梨阿女士。



漫画作品

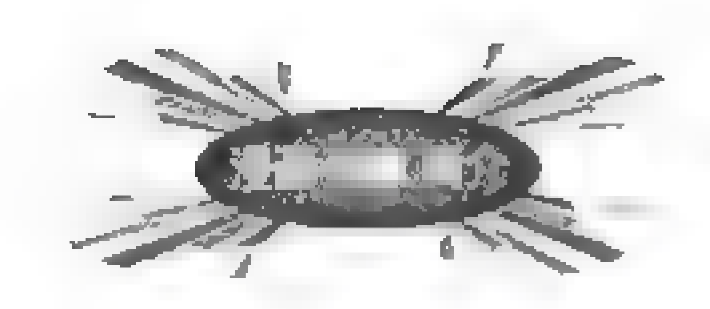
THE FIVE STAR STORIES
1～7　NEWTYPE 100%

COMICS
角川书店　'87.5～'95.3

FOOL for THE CITY
NEWTYPE 100% COMICS　角川书店　'87.10

动画电影

巨神格克（机械设定）
ＴＶ东京　SUNRISE　'84.4.5～'84.9.27





中野　弥生 （NAKANO YAYOI）

漫画家，出生於19XX年3月2日，东京人，B型血型。都立工艺高级设计科毕业，曾经一边担任设计师的工作，一边创作漫画作品。以『HITOMI』中的作品「太好吃了！满分！」正式出道。之後便转移到『好朋友』中发展。而现在的连载作品是『RUNRUN』中的「平行线」。

漫画作品

学园天国
讲谈社　'91

坏习惯
好朋友KC　讲谈社　'93.8

精神梦幻
1　PRINCESS COMICS　秋田书店　'93.12

第17年的波声
MB COMICS　实业之日本社　'94.2

超[illegible]坏习惯
1～4　好朋友KC　讲谈社　'94.2～'95.3

拜托[illegible]美若琳
RUNRUN KC　讲谈社　'94.6

爱之英雄
MB COMICS　实业之日本社　'95.11

枫之忍法帐
好朋友KC　讲谈社　'96.3

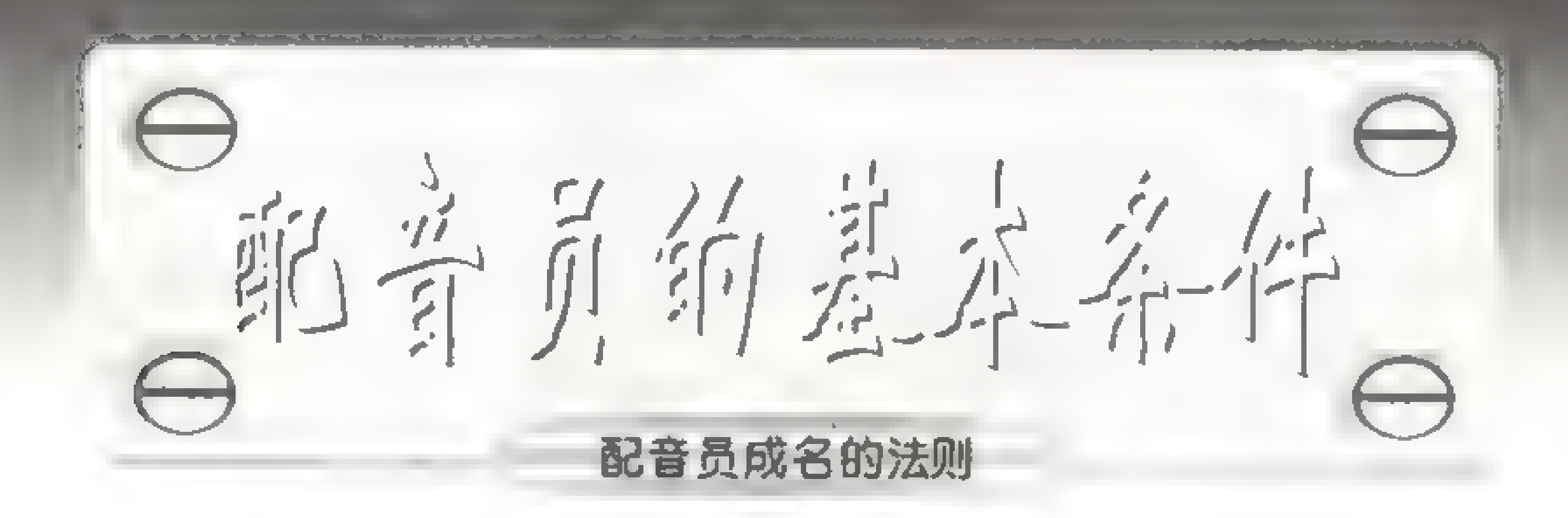
荻原　一至 （HAGIWARA KAZUSI）

漫画家，出生於1963年，东京人。在曾经担任松本泉老师的助手之後，1986年在『周刊少年JUMP』中，以「微热口红」一篇爱情故事出道。1987年并开始在『周刊少年JUMP』中连载「暗黑破坏神」虽然在连载的过程中，杂志社有些更改，但是依然受到读者热烈地喜爱。

漫画作品

暗黑破坏神
1～18　JUMP COMICS　集英社　'88.8～'96.11





配音员的基本条件

配音员成名的法则

可以成为配音员的条件是？

▼访问代代木动画学院配音人员学系

本书的读者中，可能也有许多想成为配音员的人吧！

要成为配音员的条件到底是什麼呢？

'97年毕业且被受期待的新人那须惠的专访也完全收录在其中喔！

内村一

对於现在的美少女游戏来说，配音员已是不可或缺的要素。配音员的历史相当久远，最早可以追溯至广播剧当时代，之後是外国电视的配音、卡通动画、游戏……等，随著时代的变迁，其工作领域也随之扩大了。

能够成为配音员的条件到底是什麼呢？是否隐藏著什麼特殊的法则呢？

对於这些疑问，我们特别访问了培训出无数配音员而具有实质成绩的代代木动画学院管理企划部部长兼配音人员学系主任讲师的细野由纪雄先生来作解说。

配音[illegible]？

[illegible]，走入竹下通向右转，就是代代木动画学院的配音人员学系了。现在介绍在毕业之後，活跃於配音界的部分毕业生，在『交叉罗曼史』中饰演原田[illegible]的角色并且在各大动画、游戏中活跃的浅田叶子（'91年毕业）、在『秀逗魔导士TRY』中饰演雅梅莉亚的铃木真仁（'92年毕业），此外还有尾村广子、島崎遥香、竹内奈美子、竹本英史、井木典子、又村奈绪美（'92年毕业），内藤玲、中川玲、东纱绪里（'93年毕业），松本美和、铃村健一、西森瑞绘、汤浅香织（'95年毕业），松浦有希子、宫川苑（'96年毕业）。

最近1、2年则是在广播剧『超时空要塞.G』中饰演巴塞鲁、在『二人的生活』中饰演光的田村由加利，以及在美少女游戏中常会听到她的声音，并且在『悠久幻想曲2』PS版中演唱主题曲的田中理英较为有名吧！（敬称省略）。

——首先，可否告诉我们配音人员学系成立的由来？

细野「身为动画学校来说，本校已成立将近20年了，因此希望不是只限於原画、动画、完稿、背景等有关制作方面的学系。对於有关摄影、音响的学系本校也认为有其存在之必要而开班授课。

提到音响，就会让人联想到音响演出家（监督）的培训，因此配音员也是不可或缺的存在，於是便开设了配音人员学系。

大约从现在算起8年前左右吧！刚好是配音员热潮正要结束的时候，『铠传』、『天空战记』已经结束，也正好是配音员热潮到一个比较平稳的阶段。因此本学院并非是趁著热潮而开设配音人员学系的。

『铠传』在电视播放时，刚开始的人气也很低，但是到了後半段时，一举受到女性动画迷的喜爱而大受欢迎，在播放结束时还造成很大的骚动呢！



▲代代木动画学院学园祭的一景，每项活动都很受瞩目

配合原创动画录像带的制作，由5位男性主角配音员组成的团体[illegible]，在仙台、东京、名古屋、大阪等地举办见面会，而这个作品更为男性配音员制造了热潮。『天空战记』是继『铠传』之後，大受女性动画迷欢迎的作品。

设立当初的课程如何？

细野「设立的第一年，除了学习基本的技术之外，还必须花费心思学习如何配合动画或外国电影的画面来发声。不过，第二年比起对嘴发音我们更重视演技及表现能力。也就是（自然地演出）比较重视在演戏方面下工夫的课程。

——那麼，目前的课程是以重视演技方面的课程为主罗？

细野「是的，其实配合画面人物的张嘴动作来发音，不过是一个习惯动作罢了。只要不断地练习，要配合发音并不是那麼的困难。对於配音员来说，最重要的是如何

才能适切地表达画面中角色的心情……。这是本学院的讲师三矢雄二先生所说的话，因此我们便将重点放在这里。

那麽以具体的课程来说，划分为午前的课程与午後的课程。不论是哪一个课程都是一天3个小时，从星期一～星期五这五天都有课。在这五天之中，有现任的配音员以及演员的指导，另外还有学院所派的常任讲师等两种。虽然是很潦草的区分，不过，一般来说课程的分配大约是一周有三天是常任讲师，剩下的二天是职业的配音员以及演员的指导课程。

或许有人认为一天3个小时可能太少，不过在上课中不单只是听课而已，还必须学习实际的技术，因此3个小时的课程结束之後会觉得非常的疲惫呢！

至於有关学生方面，是不是高中毕业之後而入学的学生比较多呢？

细野「国中毕业的学生以及在高中途中辍学进入本学院就读的学生大约占全校的百分之二。不过，以本学院的方针来说，本校还是希望有能力及环境进入高中与大学的学生继续进修。想要成为配音员的话，从那时候再开始也不会太迟。」

现在配音人员学系的学生人数大约有多少？

细野「最近这2～3年学生的人数没有太大的变化，不过和设立之初的时候比起来，大约增加了4、5倍。在学系设立的当时还不到一百人，但是现在光是东京校就有400多人。全国加起来大概将近有一千名学生吧！」

只有配音人员学系的学生而已吗？

细野「是的」。

此外，配音人员学系是一年制的学科，入学申请书从7月1日开始受理。而且本校不只是针对配音员而已，对於想进入演艺圈的人或是对於歌舞剧及演戏方面有兴趣的人，本校都有完善的设备。例如：歌剧舞台、演剧科（二年制）。（免费询问电话是0120-310-042）

想成为正式配音员的条件是？

（一边看著入学简介）真是厉害啊！原宿、大阪、名古屋、福冈、广岛、仙台、札幌、冲绳等地方，全国共有十所分校耶！不过实际上，要成为正式的配音员，是否与地域的有利无利有关呢？譬如说如果在东京入学的话，会比较有利，也会比较容易成为有名的配音员？

细野「在课程以及讲师的配置是全国相同的，因此不论是在哪一个地区入学，在授业上，都不会有有利无利的分别。只不过对於想以卡通动画或外国电影的配音为主的人来说，由於制作公司与动画公司都集中於东京，因此在东京入学可能会比较有利。不过，新人录取考试等情报是流通於全国，所以如果学生当中有优秀的人才，也有可能在学院的录音室中录取动画配音的情形。因此我认为在东京上课也并非是绝对有利。

——原来如此，最终的努力还是在於自己本身。那麽为了要成为正式的配音员所必要的条件是什麽？

细野「关於这件事情，我也曾经对本学院的学生提过。虽然配音热潮曾经造成数年的骚动，但是我们也不能够因此说所有入学的学生都一定可以成为配音员。配音员在社会上也算得上是演艺圈的一环，因此如果没有经过特别的努力是无法成为配音员的。

譬如说：在50名或100名学生当中，只要有一名学生能够成为正式的配音员，就已经很不错了。所以每个人在心里面都要事先做好心理准备，必须视成为正式的配音员为一件很困难的事，并且不断地努力用功。而实际上能够成为配音员的学生也是如此走过来的。

虽然说没有什麽比在学院中取得优秀的成绩更好，但是这并不代表一切的事情都是如此。总有些性格出众或是具有魅力等优点吧！就像我前面所说过的，因为这是演艺界，若能够在个性上发掘自己的长处，或许可以拓展自我的可能性也说不定。

最近，根据制作公司在某种程度上，会要求配音员脸蛋的情形来说，有姣好面貌也可以算是个性的一部分吧！」

这就是最近大家所说的视觉系配音员吧！

视觉系配音员。在动画业界上，这句话就有概括长得比较好看的女性配音员的倾向，也就是说曾在配音员专业杂志上被刊登过特别的报导，并出版写真集，而且还以歌手的身份出CD唱片。

反过来说，这句话代表了消极的意味。事实上，它常用来指年轻的配音员本身的实力比不上面貌的出众。



▲不愧是代代木动画学院，我也好想要这张海报与那张签名色纸

以这种意思来考量的话，就好像将现在的配音员，放在以前的偶像歌星的位置上一样

细野「是的，以此为方针的制作公司或是唱片公司也不是没有，依据时代的需求，配音员在工作上的领域也改变了许多。

因为现在这个时候，配音热潮已经结束了，[illegible]、『天空战记』也已经播映完毕，因此进入学院就读的学生多半是对动画有兴趣，进而想成为配音员的人。不过，在近年来的入学者中，想要成为艺人，并且不光只是在配音方面，还想学习歌唱与舞蹈方面的学生越来越多了。目前，的确有些学生被演艺圈那种五光十色的华丽生活所吸引，这也是事实。

因此我们也针对想要成为艺人的学生，而提供各种相关的活动。

不过，以脸蛋取胜而成名的配音，如果忽略了与美貌同样重要的实力的话，那麽就很有可能在配音的途中出现上气不接下气的情形喔！

——如果只有面貌姣好的话，很可能会被後来居上，而且又是同一类型的新进配音员所取代吧！

配音员领域的扩大

细野「在当初开设配音人员学系的时候，主要是以电视、录影带的卡通动画以及外国电影的对嘴配音、电视的广告与旁白等，才是需要配音员配音的媒体。不过，最近数年以来，像是游戏软体以及卫星播放的卡通动画节目等，使配音员的领域大大地扩展了不少。

也就是说，如果是年轻而又聪明的人，就应该要考虑到今後还可以继续活跃的位置。最近1、2年，想成为扮演游戏软体角色的配音员，且以此为目标而入学的学生也增加了不少；在一开始上课的自我介绍中，就听到很多学生是这麼说的。以特徵来说，这也可以算是最近本校的一个特徵吧！」

——游戏软体的配音员吗？果然是反映时代的潮流。这对於在游戏业界工作的人来说，应该是一件令人高兴的事吧！



▲令人感动的毕业典礼，从出席参加的贵宾来看，真不愧是代代木动画学院呢！

——在未来，想要成为游戏软体配音员的学生，很有可能会超过希望成为动画配音员的学生吧！

细野「就算是没有到达逆转的地步，从现在开始，受到游戏软体的感动而想成为配音员的学生会有不断增加的趋势，这一点是不会错的。当然，本校也会针对这一点来增加相对应的课程。」

——以学校的身份，是否有什麼话要事先对立志想成为配音员的学生说呢？

细野「因为我们是学校，所以希望学生能在这一年当中不断学习以培养自己的实力，然後向自己的下一步出发。最近不只是有关声音的工作，还有许多其他种类的制作公司前来询问。

无论如何，所谓的专门学校不过是到达工作现场的一个步骤而已。成绩好的话，有可能成为正式的配音员，但是在那之後就是以实力作为胜负了。

不过，只要进入学校的话，就能得到比较详细的情报，而且选择也变得更多了。有了正确的情报，再以客观的角度掌握自己的实力，相信如果是有冲劲的人一定会所作为才是。」

伫立在配音员世界的入口

那麼，顺著这所学院的制度，在现实生活上想要成为配音员的学生，是如何能够登上其最初的舞台呢？在此要感谢细野先生的好意，使我们能够顺利地访问到预定在3月毕业的学生那须惠小姐，且来听听她怎麼说。

那须「大家好，初次见面，我是那须惠。」

那须惠小姐在日本放送所举办的配音员新人大赛中获胜，而且已经参加过OVA『超时空要塞Dynamite7』以及广播节目『宫村优子的直球』(OBC/RF)、『日本平野友康的夜晚』(LF)、『台场广播公馆』(LF)等演出。

也已经决定於4月在动画节目『章鱼烧超人』(TX)中饰演粉红章鱼烧超人、『校园圣夜』(游戏、OVA、CD)中饰演深见遥的演出。以'97年毕业生来说，是位实力No.1的学生。

——目前，从事了广播、动画、游戏以及各种多样化的工作，你自己的感想如何？

那须「到目前为止觉得做什麼事情都感到很快乐，而且每天都不断地在学习。拿目前的广播节目的工作来说，这虽然是一个很严肃的节目，但只要制作人提出「受命」的指示，那麼就要看你如何用自己的方式去做了。」

——所谓「受命」指的是什麼？

那须「因为广播是只有声音的世界，这是众人皆知的，所以千万不能发生没有声音的状况。如果不出声超过5秒以上，就会视为播放事故。因此在节目播放途中话题中断时，就必须当个傻瓜闹闹笑话或是寻找其他的话题，反正什麼都行，只要把场面弄得热络即可。

就是这样，刚开始的时候我还感到有些迷惑，不过後来发觉自己被派担负起很重要的工作。因此自己也必须多多加油，以回报看重我的朋友。虽然目前还没有太多的信心去做得很好。」

——在『超时空要塞Dynamite7』中扮演什麼样的角色呢？

那须「这是个只有声音的角色，声音是由後方传出，有点像广播中DJ小姐的角色吧！正式的成品我自己也还没有看过，所以也不是很了解。」

——有关『校园圣夜』方面的录音都已经结束了吧？

那须「是的，大概从现在起将开始发售吧！CD方面的录制已经结束，大约在夏天左右就会发售。至於OVA方面，已经录完第一卷。而游戏方面，倒是还没有开始录音。」

——那麼，可否请你告诉我们想成为配音员的理由以及选择这所学院的原因呢？

那须「我从小时候开始就非常的喜欢演戏、连续剧



▲代代木动画学院管理企划部部长兼配音人员学系主任讲师细野由纪雄氏。

等节目，甚至有成为演员的想法。在就读上学的时候，同学对我说「你的声音很好听耶！应该很适合当一位播报员吧！」听了之後，真的很高兴。从此之後，我就很想成为一位女性演员或是配音员。这可能就是最直接的理由吧！虽然很单纯

至於进入这所学院的原因嘛，在我高三的时候，看到代代木动画学院的广告上写著「新人大赛培育你的未来」这句话。如果能够在大赛中获胜，就可以免除学费就读。

而我本身是爱知县出身（想要成为配音员的话），如果要到东京，不但要花费金钱，且双亲也不会允许……。不过，梦想是不会那麽轻易地就能够放弃的。因此，为了证明给父母看让他们了解，自己所坚持的心情与诚意，於是便参加了这个新人大赛。

然後就在名古屋的新人大赛中，得到最优秀奖。」

如此一来，双亲就原谅你了吗？

那须「嗯，是啊，现在他们终於原谅我了。」

在入学就读的这一年，你的感想如何？

那须「在高中时代也曾经到话剧部及名古屋的培训中心学习，不过在这所学院中，各种科目都有专业的老师教导，这样不但不会染上某些特定老师的特色，而且在演技方面并能更上一层楼，这一部分我觉得很不错。

老实说，在还没有上课之前，我觉得一天3个小时的课程实在是太短了，因为高中的课程是从早上8点直到傍晚都排得满满的，以为相形之下有自由的是很好。不过，实际上在上了课之後，便发觉这3个小时是非常需要集中力的。如果将课程改为5个小时或是6个小时，一定会筋疲力尽吧！」

听说你是午前的课程，下了课之後，通常都在做些什麽事呢？

那须「如果有时间的话，几乎都在打工。不过，有时候会上别的课程，若接近发表会的时候，大家都会聚集在会场自由练习。此外，在有舞台发表会的时候，一直到傍晚都会留在舞台上练习。」

这本书出书的时候，你可能已经毕业了。对於此後想要进入配音学校的人，以一位前辈的身份，有什麽话想对他们说呢？

那须「这样啊……。（思考了好一阵子）在学校学习演技技术的课程中，老师会问到「有没有人要试试看这个演技？」此时，便会面临举手与不举手的局面。

我本身有时也会有『今天的课题好麻烦，真有点不想做』的念头，於是便不会举手。不过在老师询问「什麽，今天只有这些人举手吗？」，这时候我一定会举起手来。（笑）」

这时候一定会举起手来吗？（笑）

那须「是啊。因为不举手似乎代表没有勇气或是觉得麻烦，我不想被认定是这种人。还是要在老师的面前演出一遍，让老师指正自己的缺点以及需要留意的注意事项。如此一来，才能了解其中的奥妙而融会贯通。别人的演技不是光听就能够学得会，也就是说，如果太过被动是不行的。对我来说，与其说是不行，还不如说是浪费。

因为我是不顾双亲的反对，迳自参加新人大赛而进入学院的，所以只要一有机会便率先挑战，而且我也认为这可以吸收变成自己的东西。」



◀……的那须惠小姐……她的实力也……加油吧!

积极性也很重要对吗？

那须「是的，我认为凡事都得自己率先去做比较好。」

最後，想请问你今後在工作上有何计划？

那须「嗯～没有」（笑）

（在此细野先生再度登场

细野「以她的情形来说，由於她即将毕业，而目前也是就职时期，必须决定去哪一家制作公司。不过，她的运气不错，已有几家制作公司前来探访了。」

——那麽，她可以说是'97年毕业生中非常有希望的学生罗！

细野「可以这麽说吧！」

那须「……」

——'97年的夏天或是'98年的春天可能会出CD吧！

那须「没这回事啦！不过我会尽量朝著这方面来努力。」

——最後，能否和本书的读者说几句话。

那须「其实我认为自己本身是个没什麽毅力的人。不过既然已经做到这个地步了，如果被别人说『这也没什麽了不起』，反而会感到忐忑不安。因此，便会拼命的去做

虽然到目前为止也做出不少的成绩，但是却不想让自己有『我已经做到这种地步』的情绪。总之，一步一步踏实地走，并不断地学习以培养自己的实力，请大家不要忘了我，并且多给我加油与鼓励。」

取材後记

目前，光是代代木动画学院的配音学系一年就有将近一千人的配音志愿者入学。再加上其他的学校、培训中心以及剧团等的入学者，全国每年约有一万人以上希望成为配音员的学生。为了成为正式的配音员而互相在练习中或新人录取大赛上竞争

根据细野氏所说，百人中只有一人成为配音员的方式来计算的话，一年大约有100名的新人配音员。

需要经常被要求实力的配音员，就算是成为正式的配音员，也必须面对每年前辈、同辈以及每年不断增加一百人的新人配音员的挑战。

能够成为正式配音员的条件，就是了解我上述所说明的一切，并且不断地经常努力的人。



宫廷情愫尽在《源氏物语》

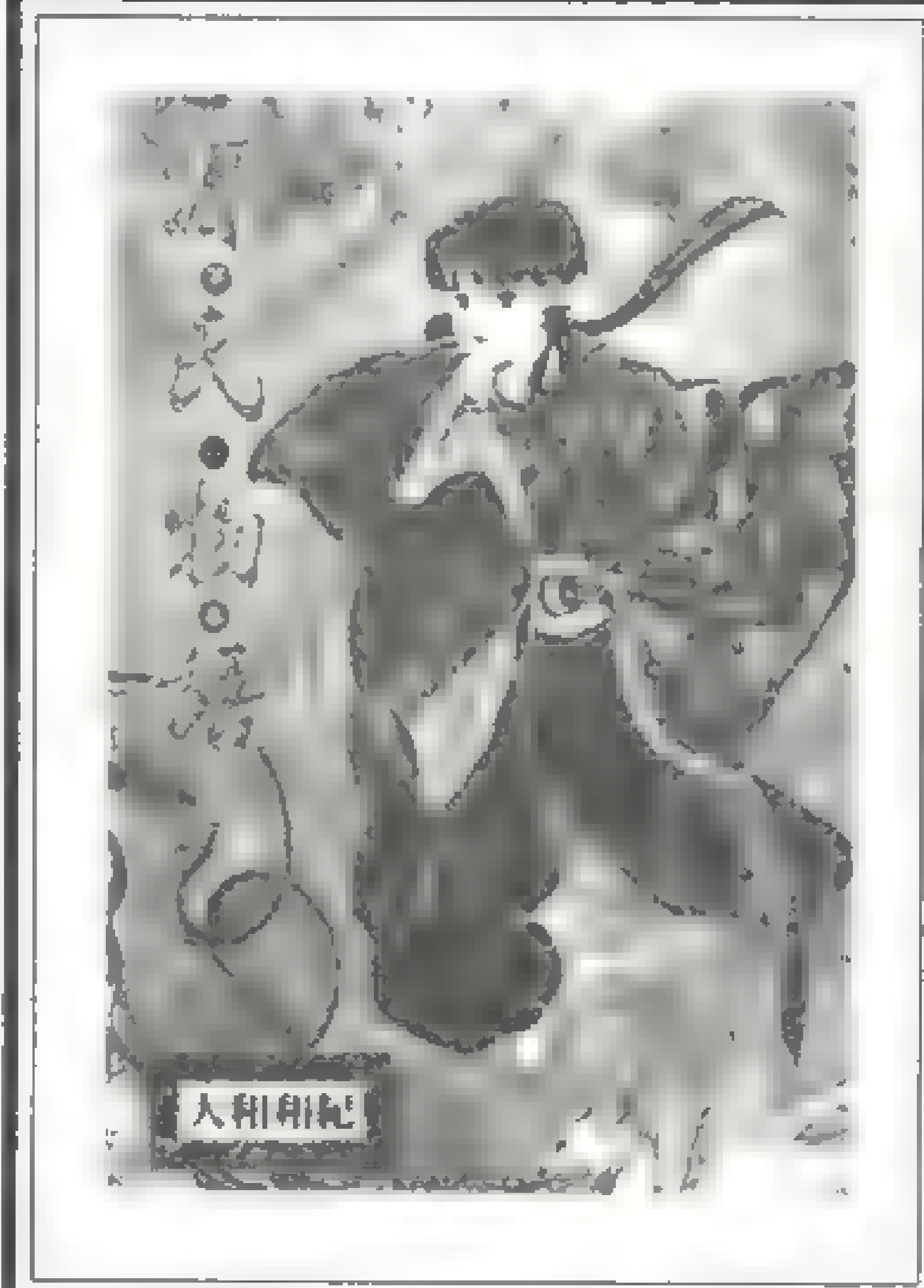
大和和纪《源氏物语》

生日★1948年3月13日
星座★双鱼座
血型★O型
出生地★北海道札幌市
代表作★窈窕淑女／横滨故事／纽约美女／菩提树／源氏物语…等作品

提起日本古典文学名著《源氏物语》，相信所有精通漫画的漫迷们，都会不约而同地想到大和和纪的《あさきゆめみし》中译《源氏物语》），这部作品乃是大和和纪所有著作中，唯一一部描绘日本古代宫廷华丽情事的作品，而它所根据的经典，正是前叙中所提到的《源氏物语》。或许因为文化背景的不同，有许多读者是被大和和纪温婉华丽的画风给吸引著看下去的。对台湾读者而言，大和的《源氏物语》其最大魅力在画技上；而对日本的少女漫画读者们而言，这部流传千古之古典文学名著之漫画版，真是有如「救世主」的存在。

为什麽会有如此一说呢？那乃是在日本的国、高中课程中，古典文学是任何一所学校都会安排的课程；但日本中的古文和现代日文的读法、文法、修辞、甚至词类变化都不尽相同，换言之，相当於中文里的白话文和文言文的情况。（不过，日文古文的文法，在我的感觉里，比中文的文言文复杂太多倍了！）因此，古典文学是一门令日本国、高中生们头痛的课程。这门令青少女、少年们头痛课程中，必定会出现的作品《源氏物语》，若有位画技高明的漫画家，将教科书上「有看没有懂」、枯燥乏味的课文，用深入浅出的方式，画成了生动美丽的漫画，那还有不受到学生们欢迎、感激的吗？真的有好多好多的日本少女，托了大和老师的福，才开始对本国的古典文学产生兴趣、进而费心钻研，取得好成绩，甚至有因此步上研究古典文学之路的人哦！而继大和和纪这部古典文学漫画之後，许多古典文学的漫画版也跟著出笼。

《源氏物语》的销售量，在日本少女漫画界里，是个破天荒的惊人记录。全套共十三集（36开版本），却在出版至第九集时，已卖出了将近一千三百万册！光看数字，读者也许没有太深刻的感受；那麽且让我以其他著名少女漫画家的作品销售总额来做个比较。少女漫画界里，以悬疑、奇情剧本著称的筱原千绘，她的所有作品（约计四十册左右）总销售量在去年年底才破一千万册之谱；而少女漫画中的不朽经典——《ガラスの仮面》（千面女郎）及《王家　纹章》（尼罗河女儿），其三、四十集的总销售量，也不过才破三千万册左右的销售量。（上述为二、三年前的统计数字）经过这麽一比较，各位先生、小姐们可明了《源氏物语》在日本的无穷魅力了吧！



●大和和纪《源氏物语》讲谈社

而目前日本及国内都十分盛行的漫画同人志，说来和古典文学的《源氏物语》亦有密不可分的关系（请且慢昏倒或大叫：「不可能！」因为紫式部的《源氏物语》可算是同人志之始祖。身为宫中女官的紫式部，为了排遣无聊枯燥的宫廷生活，便动笔写起了《源氏物语》。紫式部将她完成的作品，交予亲近的妃子、公主及淑媛等传阅。细腻柔美的文笔、浪漫的情节，深深地吸引住了这批同处於宫中的《源氏物语》最初之读者。既然是深受好评的作品，读者们当然会要求有「续集」；而作者紫式部也乐得顺应「读者情」，一段接一段地写下去。以至到最後，《源氏物语》不仅只描述了主人公光源氏的一生，甚至追述到其子之事。自行创作的作品与同好分享，获得的赞美与鼓励，乃成为再次创作的原动力，这是同人志的基本雏型。所以呢，原本的「同人志」一词，乃是指三、五同好之文友，自行出资刊载其创作之文章，此类为文学交流所自费印刷之刊物。漫画同人志是因近年漫画大为盛行，而「僭越」的。喜欢同人志也要知道其原由哦！可别认为同人志就只有漫画创作，是会贻笑大方的！

谈完了原著的「秘辛」，要跟大家谈谈漫画版《源氏物语》。这套漫画，十分忠於原著，大和和纪毕竟不愧是属大师级之漫画家，考据做得十分详尽，将原著的幽风情、浪漫传达得相当贴切。此套作品，其画工之精细——不论是黑白稿或彩稿——也似是其他任何一部少女漫画都望尘莫及的。不过，相信许多漫迷一定深知在看本作品时的「痛处」，那就是——书中出现的女人，几乎分辨不出谁是谁！但俗话说得好：「穷则变、变则通」，许多聪明的读者也研究出：看发型便可分辨出书中女角色谁是谁！否则，书中丽人如此之多，连风流的光源氏……只怕也有搞错的时候吧？（听说日本少女们也是用发型来分辨书中女角色的！）此外，编辑部在制作此书之时，特地请了精通《源氏物语》的译者详加翻译，不仅维持了日文原文之优美，连书中和歌也一一译出，诚属难能可贵之举。有这麼详尽、流利的翻译本，目前正在为《源氏物语》伤脑筋的日文系同学们，赶快买一套回家当参考书吧！



至於喜爱《源氏物语》彩稿的读者们，可有福了。日本讲谈社特地为此套漫画制作了上、下两册的画集，收录本作品所有连载时的彩稿。这些充满了日本古代宫廷风情的彩稿，张张美不胜收，其画工之精细，亦令人叹为观止。虽然两册合计价格将近日币一万圆左右，但这两本一组的画集，绝对是近年来，少数值得永久珍藏的画册之一！即使吃上一年泡面也值得哦！

流利中见惊异的筱原老师画风

筱原千绘《海闇月影》

生日★2月15日

星座★水瓶座

血型★O型

出生地★日本神奈川县

处女作★红い伝说（'81年）

代表作★闇のパープル・アイ

（获第32回小学馆漫画赏）

继《闇のパープル・アイ》（中译《魔影紫光》）之後，筱原千绘又推出了另一长篇佳作《海の闇月の影》（中译《海闇月影》）。

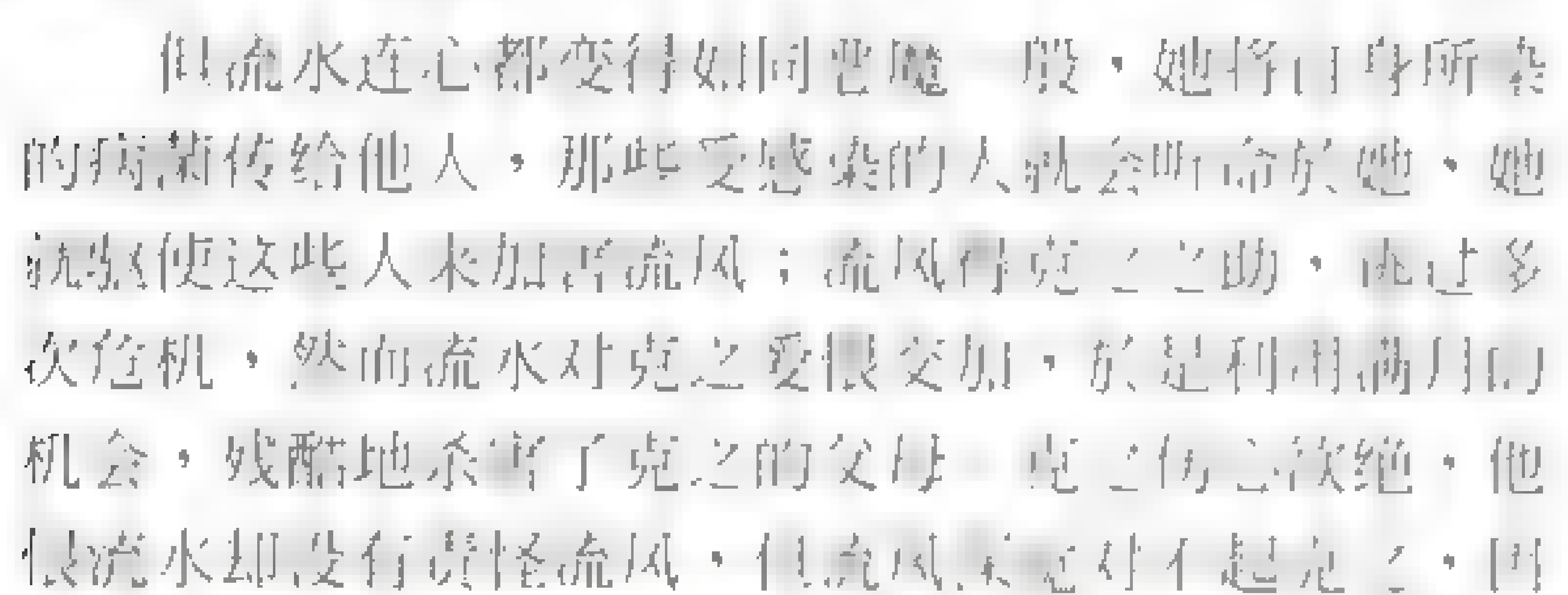
小早川流水、流风是对同卵性的双生姊妹，两人极为相似，不论是外貌，甚至连所做的、所想的、喜欢的事物也都相同，而姊妹俩感情之深厚，更是不在话下。上了高中後，两人因爱慕田径队的学长当麻克之，也加入了同一社团。

一天，克之突如其来地向流风表示好感，但她顾及流水的心情，不敢表白心意，流水得知後即告诉妹妹不用在乎她，要流风珍惜学长之情意。第二天正逢假日，田径队的女生们相邀至海边玩耍，後来为了避

常地生活、上课，谁也不知她们身上所感染的病菌，竟会使她们的生活完全改变……



克之一直试著接近流风，使流水的嫉妒心超过理性，她明白地警告流风不要再接近学长，否则会将她杀掉，流风这时才发觉姊姊有了奇异的能力：能悬浮在空中，满月时还能自由地穿越物体；这时她才猛然发现，似乎一切的改变，都是从那次郊游避雨的岩洞而起。她开始追查相关的资料，才发现她们可能已感染了古代病菌，於是她极力找寻使她们恢复正常的方法；流风也刻意避开克之，只因她怕流水伤心。但明白原委的克之，反而更加怜爱流风，并处处帮助她、照顾她。


但流水连心都变得如同恶魔一般，她将自身所染的病菌传给他人，那些受感染的人就会听命於她，她就驱使这些人来加害流风；流风得克之之助，渡过多次危机，然而流水对克之爱恨交加，於是利用满月的机会，残酷地杀害了克之的父母。克之伤心欲绝，他恨流水却没有责怪流风，但流风却觉对不起克之，因而想与流水决一死战。



●篠原千绘《海の闇月の影》封面

此时，收到克之父亲生前寄出的信而得知双胞胎为病菌感染之原委的英国人——金恩·强生，来到了日本。这位外表看似温和高贵的金发绅士，实际上却是个最可怕的野心家，他在得知两姊妹的异能後，便想将她们占为己有，然後想藉她们的异能来统治世界。他先假意与流水合作，利用她去控制众人，再处心积虑地设法除去克之，将流风夺过来；没有想到流水的狠毒更胜他一筹，她利用金恩对她们的感情及流风的姊妹之情；使她得以借流风之手除去金恩。然而老谋深算的他，早已将两姊妹最想得到的——可以使她们恢复正常的药方分成五分，分别存放在他事前所安排选定的五人手中。

姊妹俩人，开始了药方争夺战。她们首先寻得拥有药方的第一人，是个名叫真琴的可爱小女孩。流水以欺骗的手段，拿到真琴所有的处方，然後再残忍地将她杀害；流风虽然伤心失去了这位可爱的小朋友，但却不得不打起精神来，继续去找寻另外四份药方。

拥有药方的第二人——水风薰，他因车祸被送到当时为金恩所控制的医院中，他在不知情的情况下，被金恩当做实验品，将病菌注入他体内，使得他也有了超能力。但不知道自己身体变化的水风薰，却在无意中使用了这能力，使心爱的女友因此葬身火窟。他因而痛恨金恩及流风等人，欲行报复，但却发现了和他有著同样心情的流水，进而对她产生好感，流水又利用薰对她的关心，造成薰的意外死亡。

而在继续历经和今日子、阿辛和伊安和克利斯的争战後，姊妹俩不得不面对相互决一死战的悲哀命运。篠原千绘老师并未如读者们期望的让这对双胞胎恢复正常体质，并和好如初地过著幸福的日子，反而安排流水死亡，只留下流风一人结束的方式，教读者在除了感慨万千之外，不禁为流水、流风一掬同情之泪。

乾净、俐落的画面、线条流畅简单的人物与服饰搭配和引得人目不转睛的悬疑剧情，正是篠原千绘老师作品的特色。这具有不可思议魅力的特色，就是那麽巧妙地掳获了许多读者的心。

身为篠原老师迷，除去拜读她所有作品之外，《闇のパープル・アイ》、《海の闇月の影》两本纪念画集，不可不收藏。

细腻的双胞胎物语席卷漫迷心房

成田美名子《双星奇缘》

生日★1960年3月5日

星座★双鱼座

血型★AB型

出生地★青森县青森市

代表作★邻家少年／神秘王子／双星奇缘／亚历山大…等作品

「罪过在门口等著，你必须前往治理。」但是，凯因杀了弟弟阿贝尔。

「我的罪很深，无法愈合，见了我的人们一定会杀死我。」

「杀你的人会受七倍的惩罚。」上帝为了不让凯因被杀，在他额上烙了印，於是，凯因变成了在地上徘徊的流浪者——创世纪第四章。

这是《CIPHER－サイファ》(中译：CIPHER双星奇缘)的开场文字，作者成田美名子老师使用了这麽特殊的方式来起头，教人想不看下去都难呢！

活泼开朗的美国少女——安妮·梅菲加上一对「特立独行」的双胞胎兄弟——杰和罗构成了整个故事。由於安妮对同校中的西瓦(杰的艺名)产生好感，进而主动要求和西瓦交往，得到对方的肯首；在一次偶然中，安妮发现了这一对双胞胎竟然轮流「扮演」西瓦这个对外角色，安妮在气愤和好奇心的驱使下与这两兄弟打赌，并搬来和他们同住；在这期间发生了不少趣事，作者将这些情节安排得俏皮而生动。但後来安妮不愿揭人隐私，故意输了赌注，却也因此获得了杰和罗的信任。他们逐渐亲近，也彼此关怀；在无意中，罗发现了安妮隐藏在心中的痛苦，而这期间援引自「创世纪」的文字，此时一再出现於书中，暗喻安妮对自己过去所犯错误的悔恨。

在三人密切的来往中，安妮和赛瓦(罗的艺名)逐渐产生感情，西瓦一人不免显得寂寞、郁闷，而过去兄弟两人共享一切的日子，也不再复现了。此时，西瓦巧遇善解人意的蒂娜，双方都对彼此有好感；西瓦想对她表白爱意，但却被赛瓦以工作为由阻止，在命运的捉弄之下，蒂娜还来不及听到西瓦的表白，就死於车祸。这件意外使得两兄弟之间，出现了裂痕。於是，赛瓦独自一人前往洛杉矶展开新生活，有了新的同居人哈鲁；留在纽约的西瓦，也有了另一位搭档亚历山大。而在这段双胞胎们分居两地的期间，全书重心几乎落在西瓦.赛瓦的「分居」生活上；直到安妮忍不住对意中人的思念，不顾一切前往洛杉矶寻找罗，分离许久之後的重逢，加深了罗回到杰所在地纽约的思念……於是，故事终如读者们期盼的，在两兄弟的重聚中，圆满结束了。

成田美名子老师彩稿的细致度和逼真度，到目前为止大概只有清水玲子老师能与其相提并论；而那种迷人的风格，不管是否身为「漫画族」，都一样会受其吸引，也无怪乎在《CIPHER》连载之初，台湾的文具礼品业者，早已锺情於其彩稿，将其图案印制成信套、贴纸、笔记本、毕业纪念册、书卡……等各式各样你所能想到和想像不到的种种商品，一时之间，市面上《CIPHER》商品「泛滥」；由於以它为图案的商品红得发紫，出版商便开始「炒作」其漫画。《CIPHER》红到後来，已变成出版商们眼中的「护符」一样，接在《CIPHER》後出版的中译本漫画译名，都毫无道理地被名为《××奇缘》、《××双星》；而也不管真正的作者是谁，很多作品也被「张冠李戴」地加上了「双星奇缘姊妹作」、「成田美名子最新作」……诸如此类「滑天下之大稽」的宣传话。虽然不知道该用什麼字眼儿来形容这些出版商的行为，但当年《CIPHER》走红的程度，由此可让最近才接触成田老师之读者略窥一、二。

不过，自杰和罗分离之後，多数读者们，总是怀念过去安妮和罗、杰一块儿「三人行」的日子，因此「热度」有急速冷卻之势。但名家毕竟是不同凡响，成田美名子老师仍凭藉著《CIPHER》使许多的台湾少女，成为她忠实的读者！

成田美名子 12



继《CIPHER》之後的，《ALEXANDRITE》(中译《ALEXANDRITE亚历山大》)，乃是将《CIPHER》中的配角——雷文·亚历山大「提升」为主角，看来《CIPHER》将会是漫画族们回忆中，一部难以忘怀的佳作了



全篇　重新录音再次登场

魔法骑士雷阿斯

特别篇——希望之翼

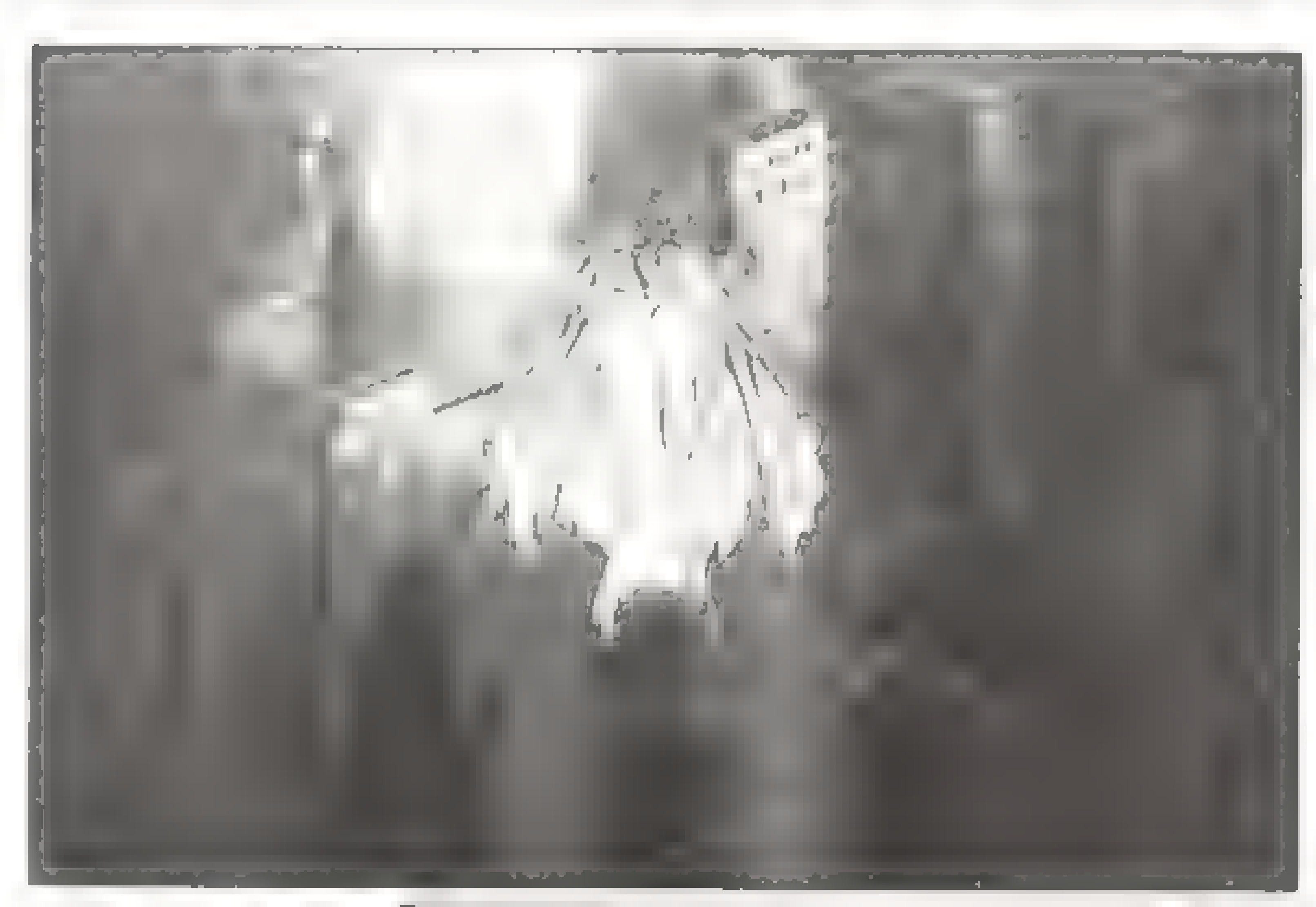
从被称作「赛飞罗」的异世界和地球之间，展开三位少女的爱与冒险故事。CLAMP原作，平野俊贵监督的英雄冒险故事，被人们称作「魔法骑士雷阿斯」的这部作品，在电视版播完后，因应大家的好评及要求，以全部三卷OVA的方式再度登场！

这次发售的OVA「特别篇」，是由平野监督亲自再编辑，加入新场景的精简完全版。相信看过前作的「雷阿斯」迷以及喜爱CLAMP的迷们，在此会有一番新的感动吧！让我们先来介绍一下新的故事。

狮堂光、龙开海、凤凰寺风三人，在学校的传说树下发誓要坚持维护永久不变的友情。然而就在即将毕业的时候，在她们面前竟出现了不可思议的生物——异世界赛飞罗的妖精摩科那！但是能够看到摩科那的人，将会步上必须与巨大魔神一起战斗的命运。因此在东京受到大地震袭击时，这三位女孩为了地球以及赛飞罗的未来及命运，而卷入了与魔导士之间的战斗。



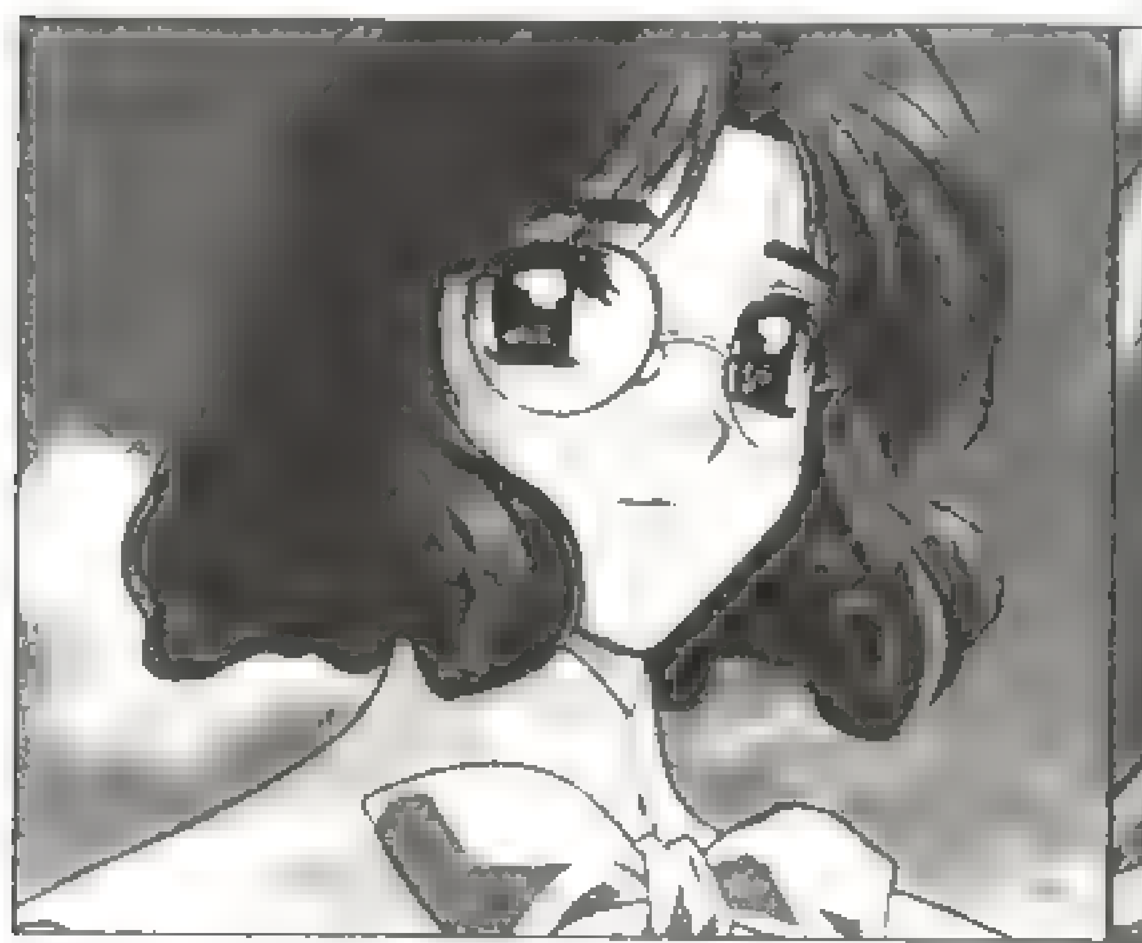
发售～讲谈社　东京电影（LD一同）／VIDEO～12月2日发售、120分、8800日币．LD～12月2日发售 、120分、8800日币、CLV



[illegible]



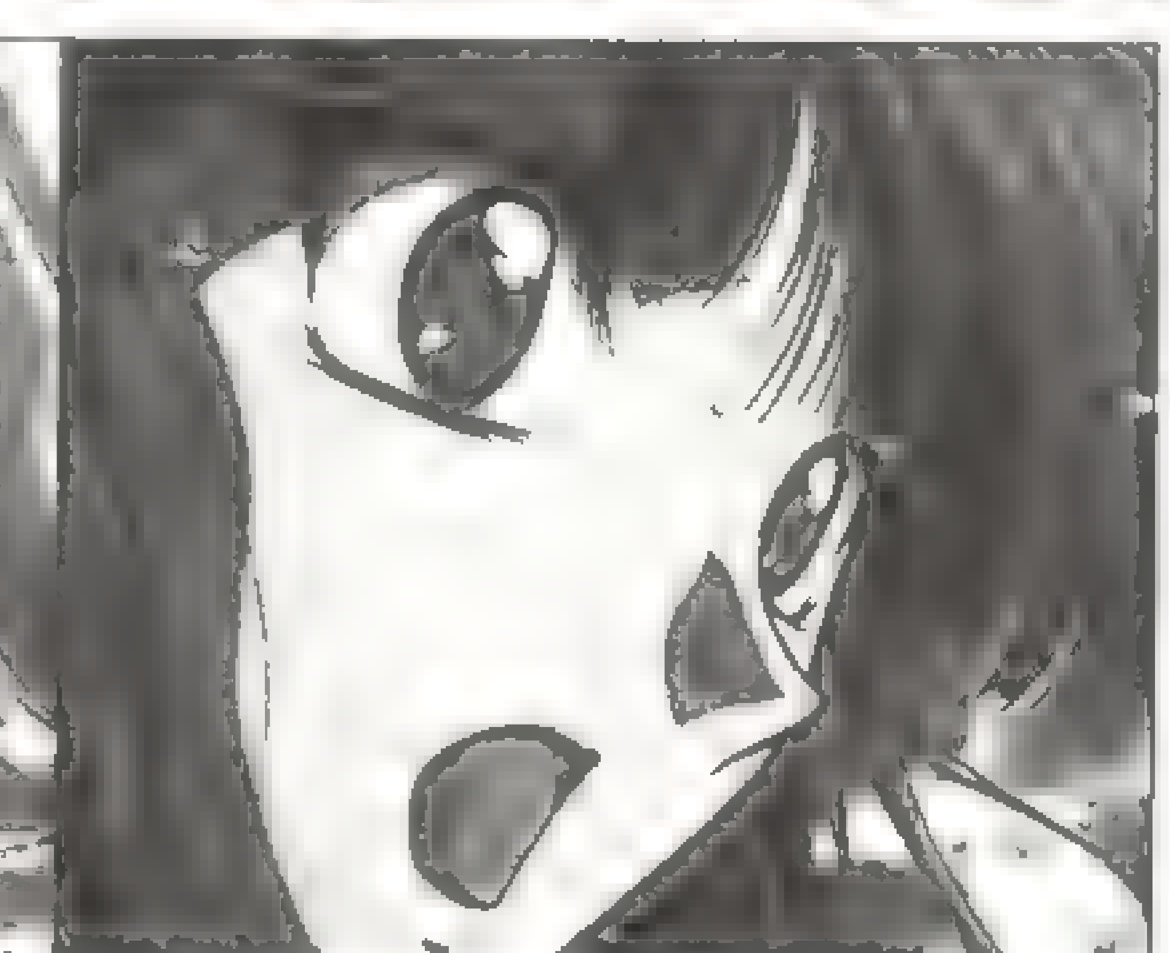
[illegible]



↑风（笠原弘子）和风的魔神威因达[illegible]



↑和炎之魔神雷克萨斯并肩作战的光（椎名へきる）。



↑统治赛飞罗的艾美萝德公主（绪方惠美）是伊格尔的姊姊。

最後的盖特机器人终於出现了，真盖特机器人到底是！？

真盖特机器人

第二卷 世界末日

除了谜以外还是[illegible]「真盖特机器人」[illegible]要发售了！全部七卷OVA系列的本作，算是[illegible]为纪念15周年的作品。本作[illegible]机器人「盖特」以及「盖特[illegible]」[illegible]了大幅调整，是一部不可多得的好动画！

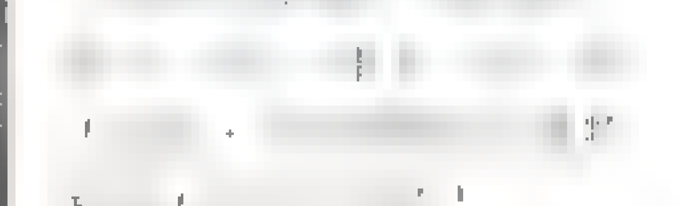
十年月面战争时，盖特小队的流龙马、神隼人以及巴武藏成功地击退了来犯的敌人「[illegible]」。[illegible]开发者早乙女博士潜心研究使生物进化的盖特射线，但在实验中其女儿米琪鲁却不幸死亡，博士也被隼人杀害。而赶到现场的流龙马却被误认为犯人而送入刑务所。

数年之后，一位谜样少年一号竟然和应该已经死亡的早乙女博士，[illegible]量产型盖特机器人[illegible]！[illegible]管理盖特射线的科[illegible]及[illegible]连合、日本的国防[illegible]。此外，[illegible]达也开始暗中地行动。在[illegible]，从刑务所中被放出来的[illegible]，集[illegible]了盖特小队的成员们，不过[illegible]

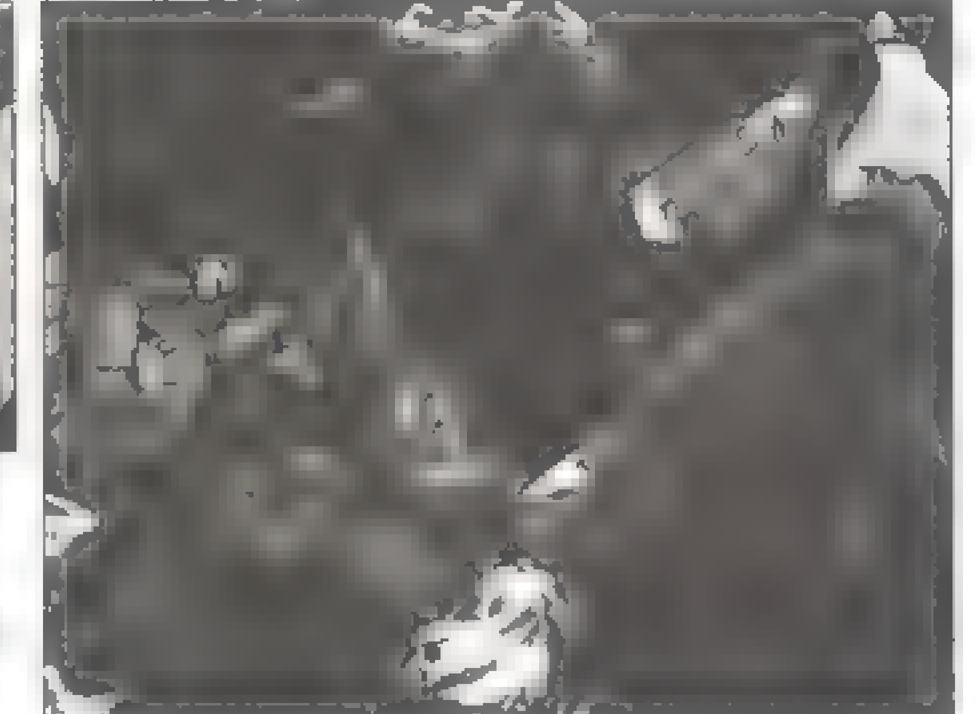
发售～万代映画（LD．DVD一起）／VIDEO～11月25日发售、50分、3000日币；LD～11月25日发售、50分、3000日币、CLV／DVD第一卷～'99年2月25日发售、80分（收录三话）、5000日币

[illegible]









结合CG跟动画的异世界冒险！

幽灵军团

第一话 新生魔王军突起

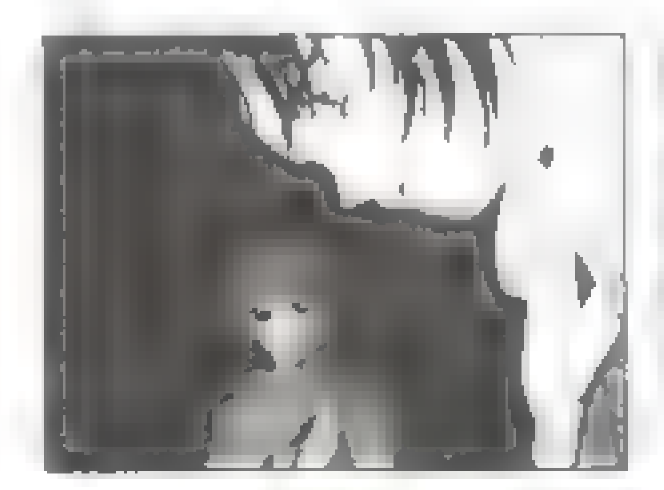
曾在PS上推出过游戏，也有漫画、[illegible]CD以及角色[illegible]，于各式媒体[illegible]，终于推出OVA了！和[illegible]作品不同的是，女主角是魔族的公主，与身为人类的勇者们作战……。也就是说，[illegible]的[illegible]「新生魔王军突起」的概略故事。

故事发生在人类、魔族与[illegible]的世界「[illegible]巴兰特」。魔族之王加涅[illegible]了人类的社会，人们为了想从其支配中得到解放，[illegible]，人类的勇者——[illegible]，[illegible]将加涅斯打倒。但是[illegible]人类与魔族之间[illegible]。[illegible]加涅[illegible]女[illegible]——[illegible]同死去的[illegible]，和[illegible]位佣兵一齐踏上[illegible]巴兰特，取回昔日[illegible]！



发售～IDEA FACTORY公司（LD一同）／VIDEO～11月25日发售、30分、5800日币；LD～11月25日发售、30分、5800日币、AV

[illegible]







在恋爱及战斗训练时都相当努力的高中女生是士官候补生?

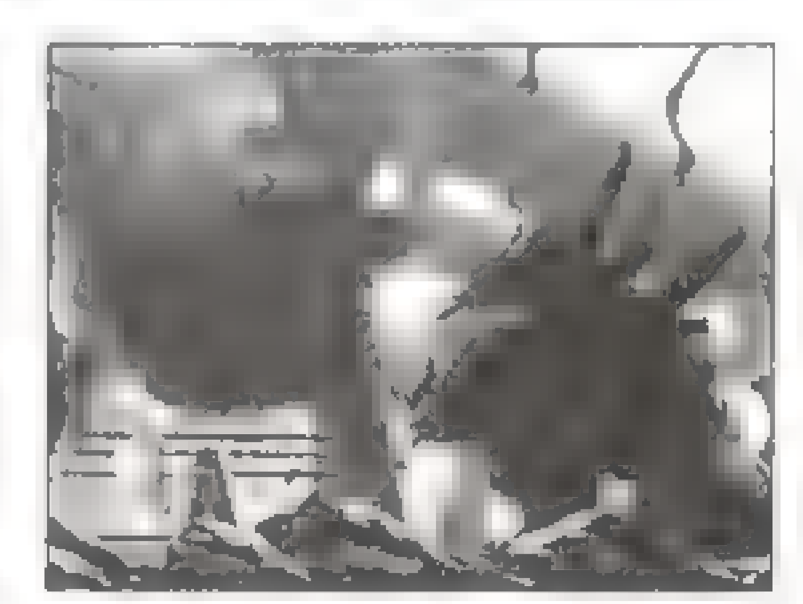
星光与争夺

恋爱候补生

以人类开始移民至太空殖民地的宇宙时代为舞台，个性丰富的少女们在恋爱及宇宙战争的大大活跃……与PS上的恋爱模拟游戏同名的本作品，以OVA的方式隆重登场！

在第一话「[illegible]」中，场景从女主角[illegible]（声优：[illegible]）[illegible]……一转而来到了宇宙士官学校的入学式，而在该入学式里，美少年[illegible]是位教官，而看护生是一位同人志[illegible]，还有一位喜欢机器的新生。然而，暗杀集团[illegible]袭击此地。为了不被当成人质抓走，他们便乘坐着展示用的战车式变形机器人，开始一连串的反击……。







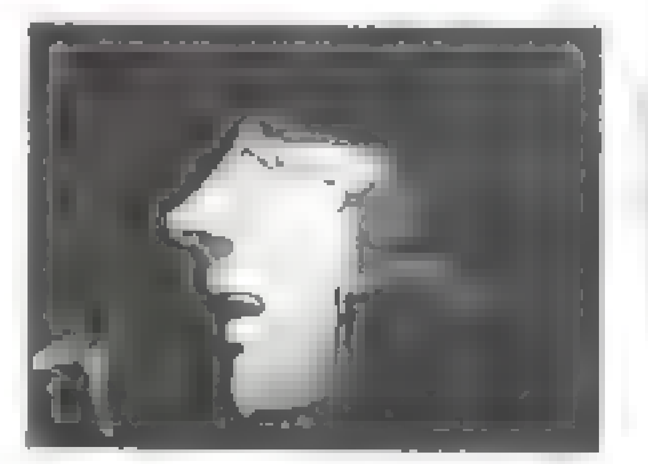


本作品中有许多美少女和机器登场，感觉起来很象SF恋爱动作片。而声优的阵容其他还有岩男润子（[illegible]）、[illegible]冢雅弓（めい）、中川亚纪子（利奈）、木村亚希子（夏美）等人。

发售~KSS（LD一同）／VIDEO~11月27日发售、约40分、5800日币；LD~11月27日发售、约40分、5800日币、CLV

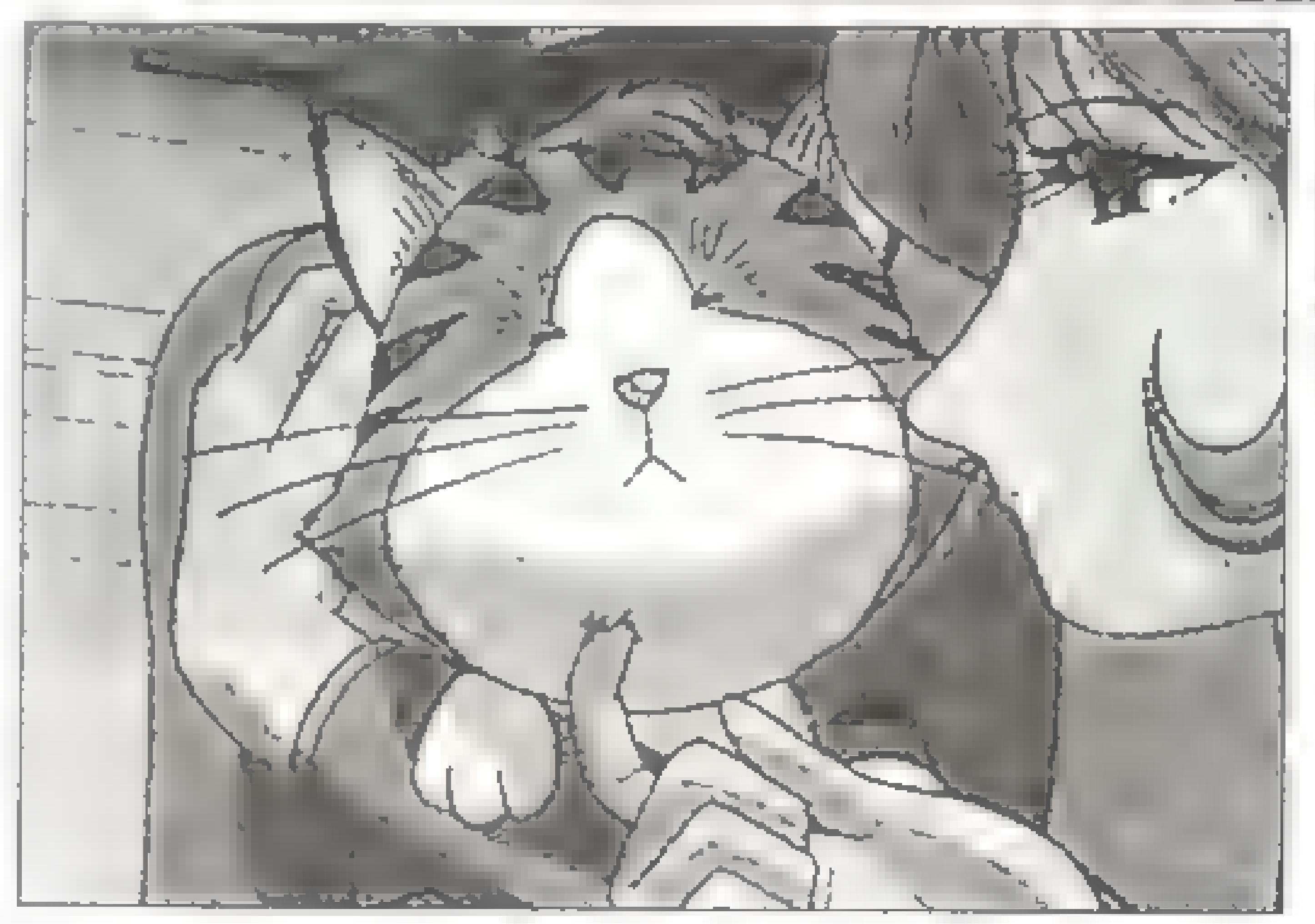
从重力的束缚中解放的地球孩子们的故事

火圣旅团999.9



西历2024年，地球受到黑色慧星的冲击以及宇宙射线的影响而陷入了毁灭状态，侥幸存活下来的人类，也被宇宙彼方飞来的谜之军事组织「商人之力」所支配。在这黑暗时代中出生的少年台羽哲郎（声优：绪方惠美）和异星少女梅洛（[illegible]）相遇，而了解到自己还具有[illegible]的生命体。和他同样是这种新人类的有纪玲（樱井智）、拥有心电感应的超能力猫——蜜（林原惠），一同破坏弗顿（[illegible]）所率领的「商人之力」[illegible]，为了地球和人类的未来而朝著宇宙[illegible]的旅途[illegible]进！







本作品曾在东京国际优良[illegible]，由松本零士将原作经过16年的监修，所产生的[illegible]作品。每位声优都具有相当的人气，如池田昌子、永井一郎、麻上洋子等人。和「宇宙战舰大和号」同为松本老师的作品，相信本作品一定会受到读者们的热烈期待。

发售~h.m.p（LD一同）／VIDEO~12月18日发售、60分、7800日币；LD~12月18日发售、55分、4800日币、CLV

大友克洋描绘出的三个世界、三个故事

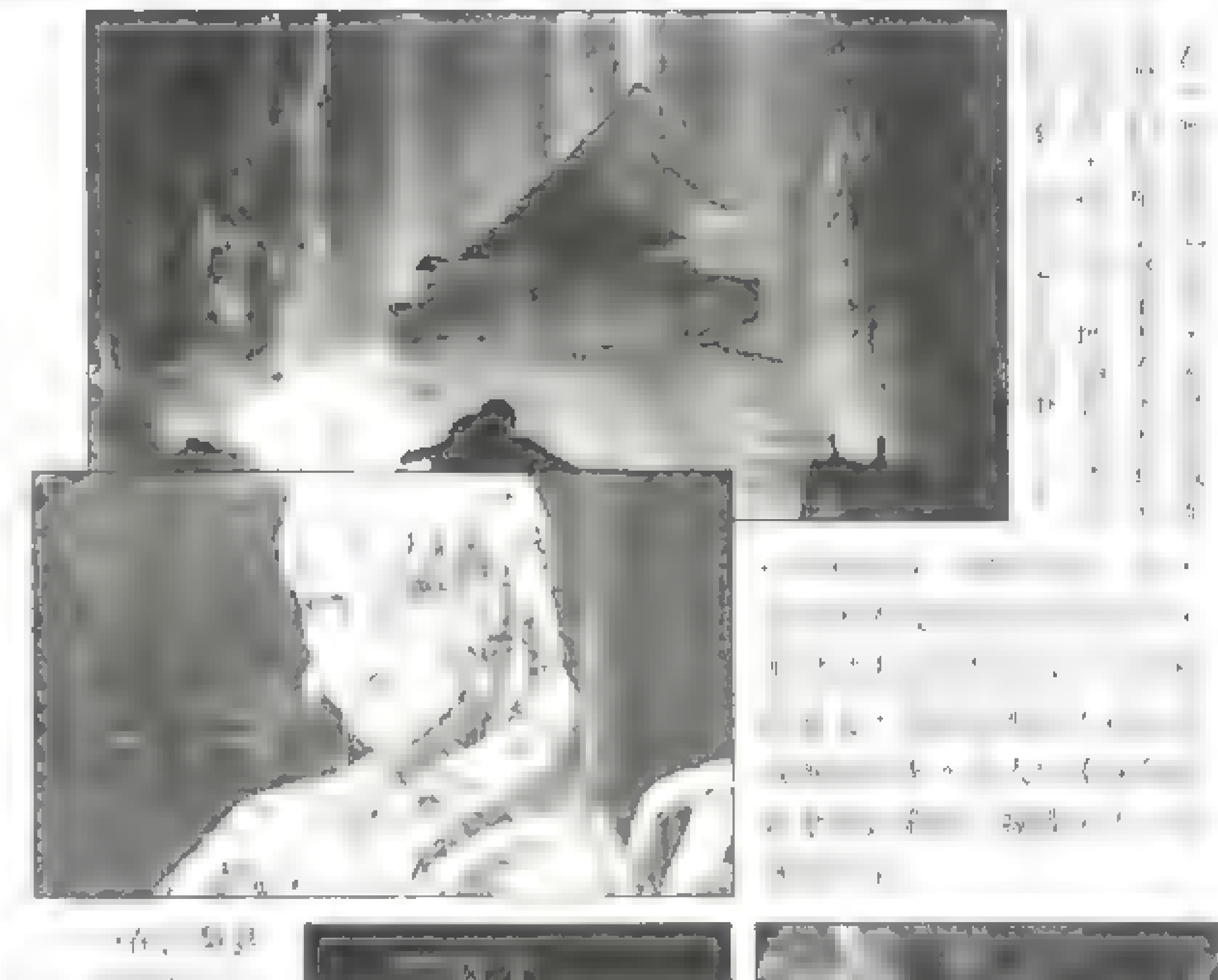
MEMORIES

标准版

80年代最具日本漫画和SF动画代表性的杰作「AKIRA」的作者——大友克洋，也是本动画的监督。他是个天才漫画家，继「AKIRA」之后七年，创造出这部剧场版的超大动画，而VEDIO版也即将发售。

至于本作的内容是近来比较少见的，由3个故事组合而成的短篇集。第一话「她的回忆」，是由「AKIRA」的作画公司森本晃司监督，取自AKIRA的一段同名短篇集。宇宙船的船员接收到救难讯号之后，在被遗弃的太空站里遇到了奇怪的幻影美女的故事。是标准的SF恐怖片。

第二话则是以现代的日本为舞台，主题有点象黑色喜剧而又带点讽刺风格的「最臭兵器」。由大友先生亲自写脚本，冈村天齐监督，川尾善昭监修。最后是「大炮之街」，由大友总监督一人同时负责脚本、美术监督及角色设定。由动画来让大家感受到故事中既幻想又带有寓言的气氛。







发售～万岱映画（LD一同）／VIDEO～6月25日发售、115分、15244日币；LD～10月25日发售、长度未定、15244日币、预定AV三枚组

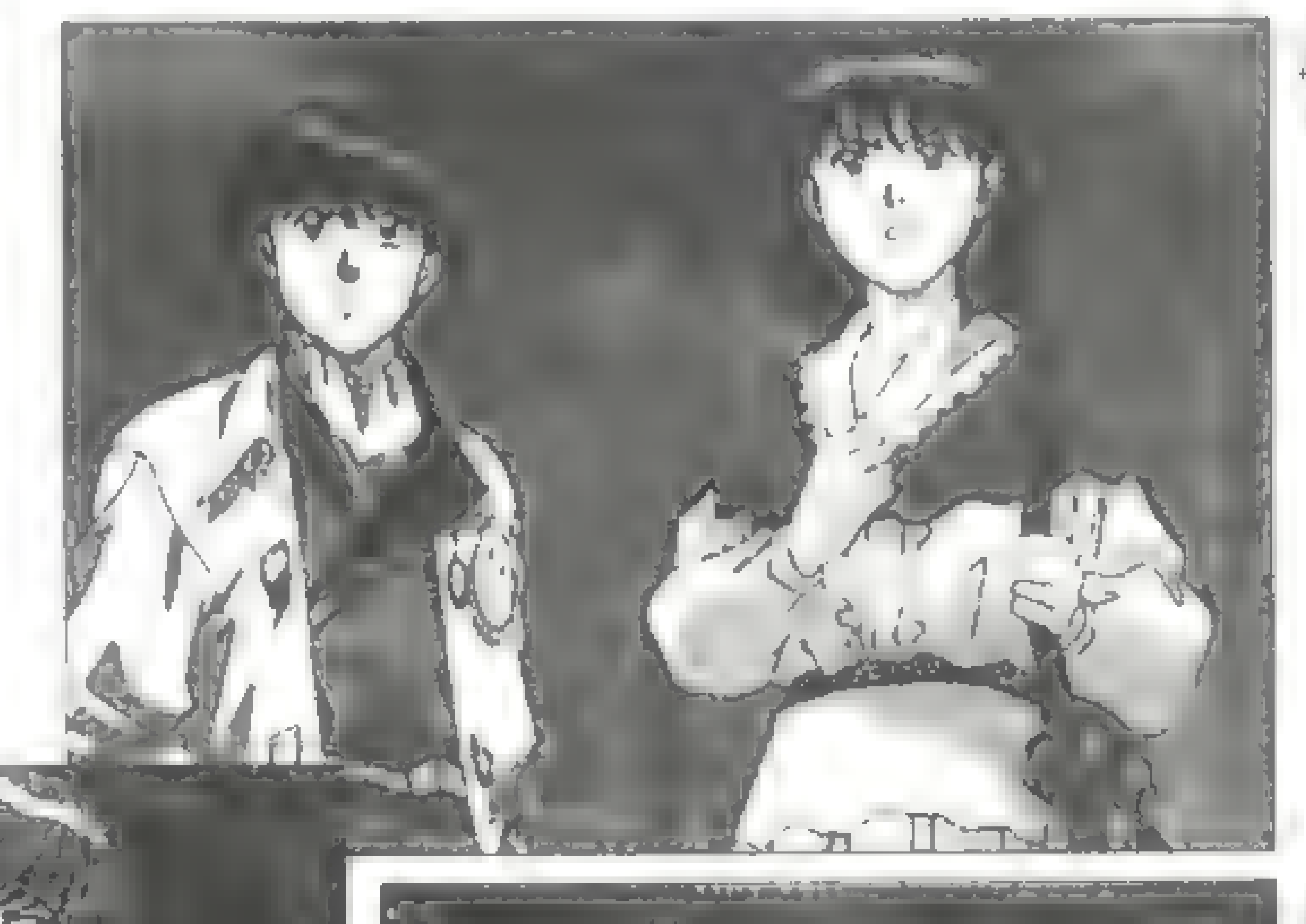
和平？开战？「微风吹拂」最後的出击！

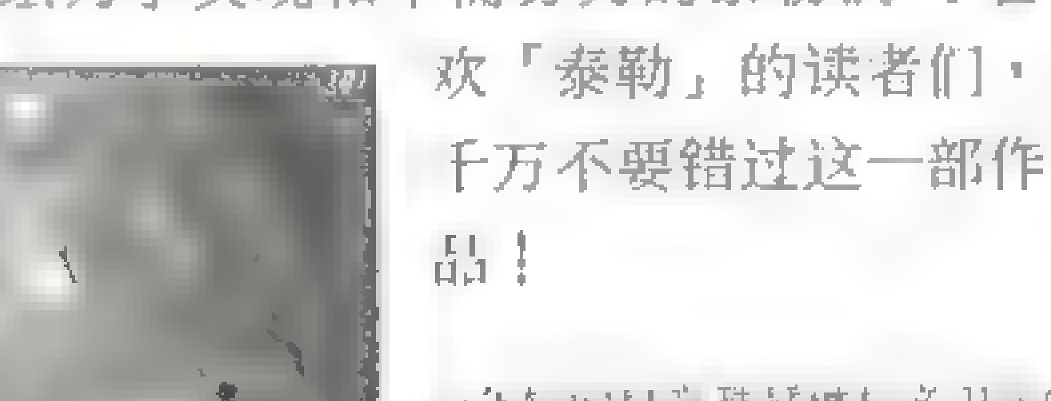
无责任舰长泰勒

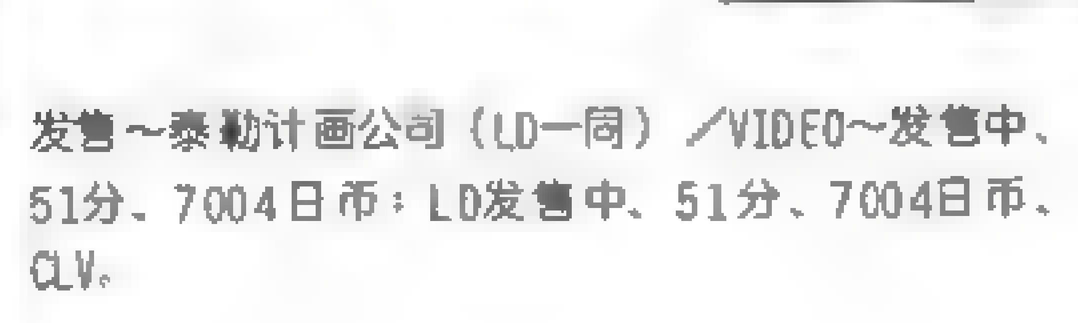
「从地上到永远」（後篇）

雅瑟琳皇帝想要进行和平交涉的希望落空后，在接二连三看到红色闪光的边境星域中，拉鲁康帝国的舰队与地球联合舰队相互对峙，情势是紧张到几乎一触即发的状态。另一方面，由理子和山本副舰长则发现红色闪光的源头有个未知的存在物体并散发出强力的磁力线，因此想进而追查。米夫尼中将建议出动「微风吹拂」号，不过此时全舰已经发布解体的命令！焦虑的泰勒舰长，看著船员们会不会有什么惊人的举动呢？

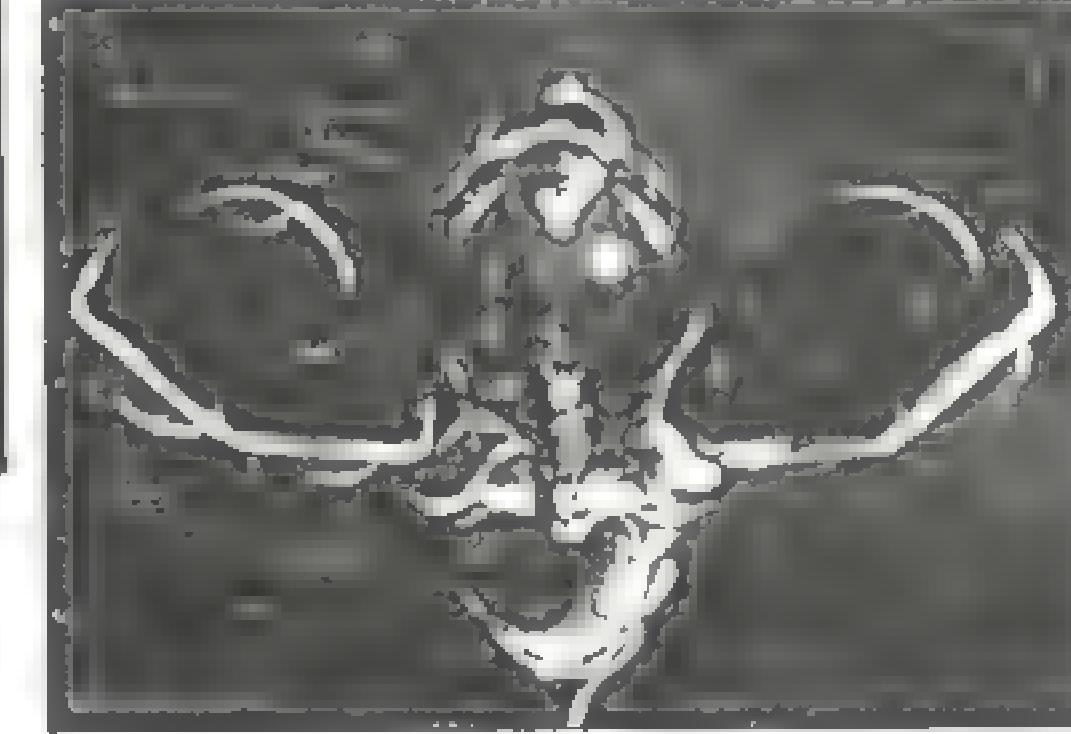
这部OVA作品将是系列的完结。监督是「机动警察」的吉永尚之，作画监督由阿南正昭担当，描绘为了实现和平而努力的泰勒们！喜欢「泰勒」的读者们，千万不要错过这一部作品！







[illegible]
多姆跟罗瓦那提督[illegible]



发售～泰勒计画公司（LD一同）／VIDEO～发售中、51分、7004日币；LD发售中、51分、7004日币、CLV。

当风的少年使者和悲剧的少女战士相遇时，这个世界再度掀起震撼！

LANDLOCK<上卷>红眼之章

[illegible]中，残存的人们在森林里建立了[illegible]。但是灾难却又再度[illegible]，就在[illegible]眼睛的少年鲁达，以及传说中最终兵器——「[illegible]」……。

由「[illegible]」[illegible]角色原案与概念设计，并且在SEGA[illegible]发售之前，予以OVA化[illegible]，[illegible]一瞬间被烈火所包围[illegible]的相遇[illegible]！



发售～SEGA（LD一同）／VIDEO～6月21日发售、48分、8034日币：LD～6月21日发售、48分、8034日币、CLV



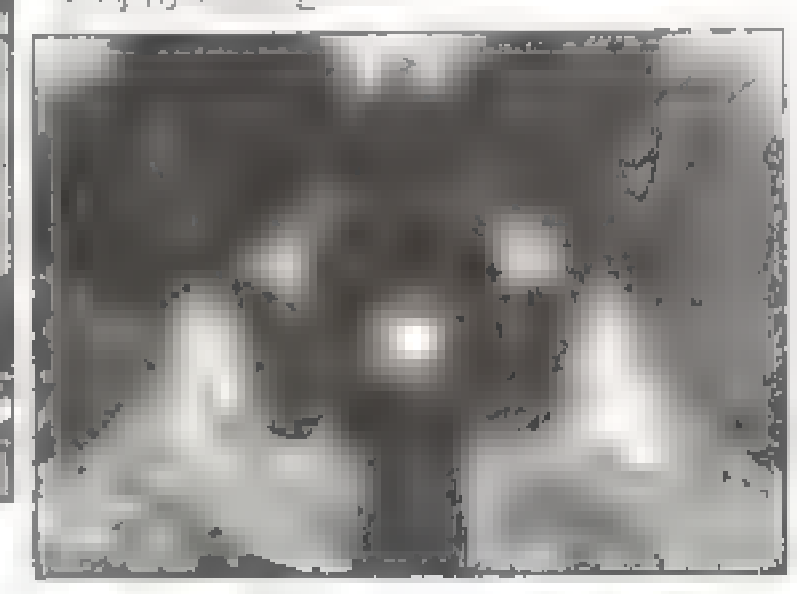
↑鲁达继承了父[illegible]者的力量。



↑[illegible]



[illegible]



↑[illegible]

天才外科医生ＢＪ滑落到时代剧的世界？

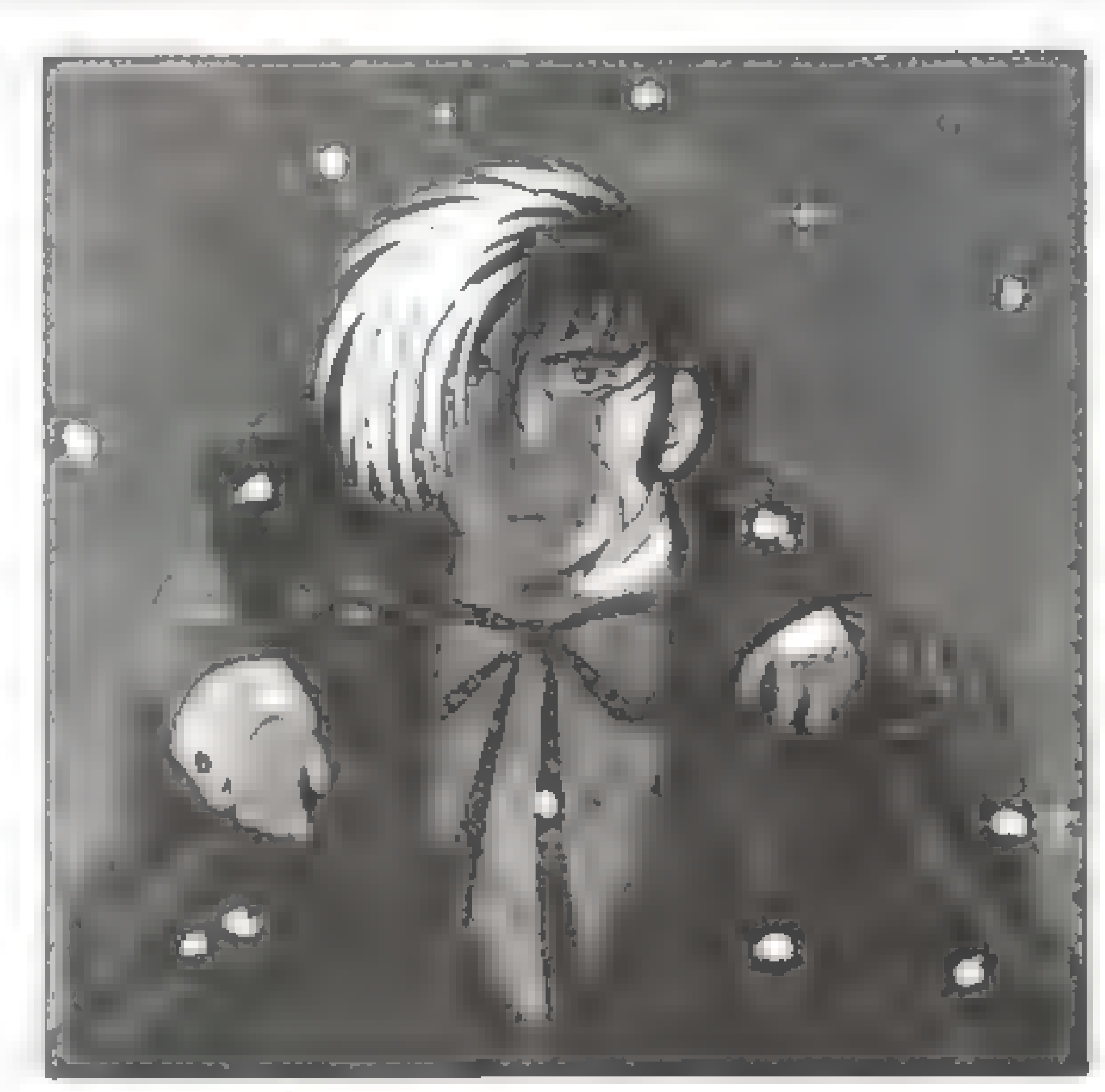
怪医黑杰克

病历VI之雪中夜话，恋姬

有一天，[illegible]的家中，[illegible]人希望黑杰克能够救她妻子的[illegible]是，黑杰克带着贝贝（水谷优子），前往受记人种田三郎所住的夜叉[illegible]「[illegible]」这个地方。途中因为雪太大，[illegible]近的寺庙里，把贝贝交给[illegible]（[illegible]田淑子）暂时看护，自己[illegible]

[illegible]自己是[illegible]！

这[illegible]原作，由[illegible]监督与作画监督[illegible]，将漫画予以OVA化的最新作，是描述黑杰克活跃于日本（而且还是战国时代？！）的特别篇。恐怖、幻想、时代、动作、以及浪漫，使得本OVA版更具有魅力。从作画到美术人员、声优的热情演出，全部都是超A级水准的杰作！喜欢动画的读者们，千万不可错过这部作品喔！



[illegible]

↑为了[illegible]郎左卫门拼死命的[illegible]

发售～日本哥伦比亚（LD一同）／VIDEO～发售中　50分　4800日币　LD～发售中　50分　4800日币、CLV

新的敌人，乌拉努斯登场！

斗神传①

继「快打旋风Ⅱ」、「饿狼传说」、「VR快打」之后，又有一部超人气格斗游戏[illegible]了！PS的著名格斗游戏「斗神传」，以全[illegible]的世界！首先，就先介绍上卷的剧情大纲。

[illegible]离开了这儿，回到故乡去过和平的生活。但却有人趁这个[illegible]等人，使他们受了重伤。而这神秘袭击者，[illegible]哥哥——修所使用的格斗技相同。艾吉跟卡因协力调查，并查出结社与苏妃雅有接触，因此决定去拜访她。但敌人[illegible]！

[illegible]「超人制造计画」，为了收集资料，而创造出了假的修来和[illegible]战斗。最后在派出身为实验体的苏妃雅暗杀艾吉失败，而假的修也被看穿之下，乌拉努斯终于出现在艾吉等人面前……。



就如游戏中的超人气角色们飞出游戏一般，他们在动画中展开一场场火爆而激烈的对战！其监督为「饿狼传说」动画版的大张正己先生。在[illegible]以及敌方的[illegible]完成之下，相信在第二卷（8月21日）中，一定会有更杰出的表现！

发售～BMC胜利、LD一同／VIDEO～6月21日发售、30分、5800日币：LD～6月21日发售、30分、5800日币、CAV



[illegible]

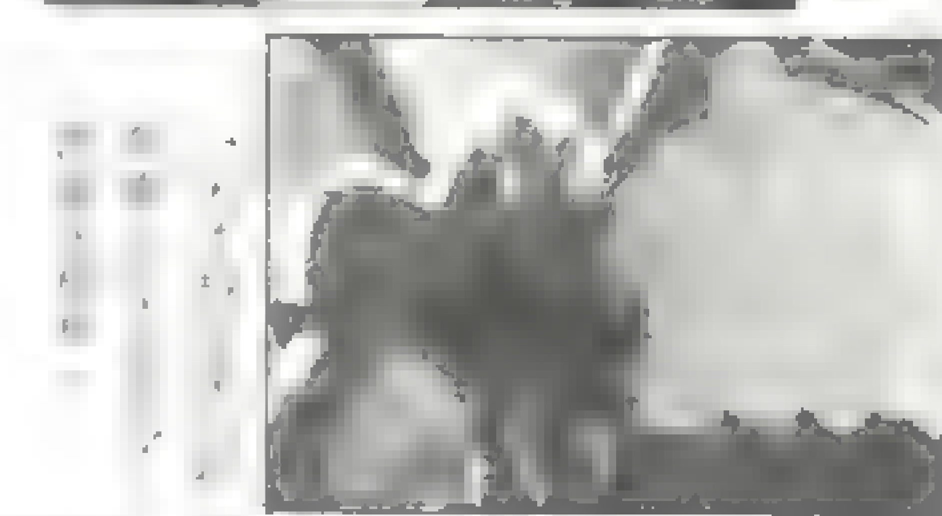


[illegible]



[illegible]修是别人伪装[illegible]主角们成为[illegible]







[illegible]

系列作品第二期的最高潮就在这里！

三只眼　圣魔传说Ⅲ

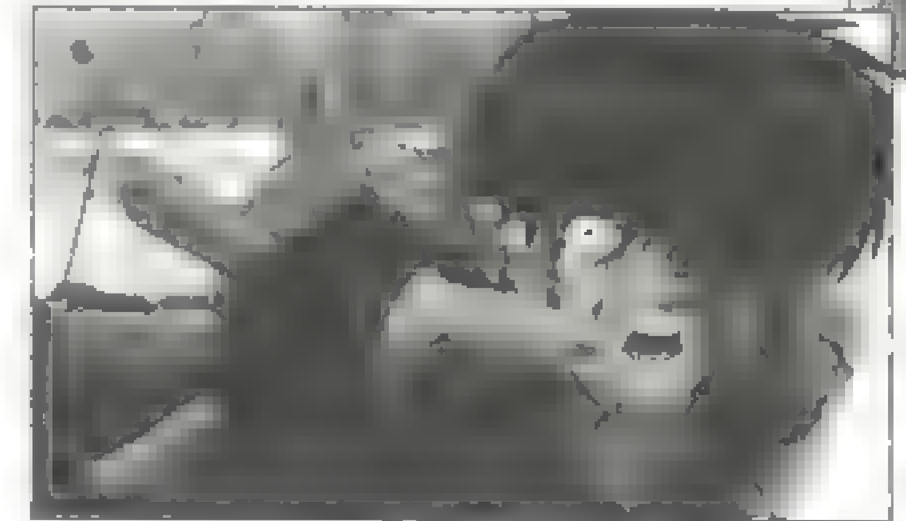
「归还之章」

佩（声优：林原惠）和鬼眼[illegible]贝那雷斯（大冢明夫）对决之后四年，和从香港回来的八云（辻谷耕史）再会时，她已经丧失记忆，被一对亲切的夫妇收容，而成为[illegible]之后，也派出[illegible]长（槐柳二）也在咒鬼[illegible]人陷入了[illegible]



[illegible]什么[illegible]贝那雷斯一直狙击佩的理由[illegible]有佩对于恢[illegible]不安的心情[illegible]一定不可以错过[illegible]

发售～讲谈社、万岱映画、国王唱片（LD一同）／VIDEO～6月25日发售、45分、6500日币：LD～6月25日发售、45分、6500日币、CLV



[illegible]

[illegible]

西元2019年，隼人和阿斯拉达之间出了什麼事？

新世纪GPX大赛车SAGA

"ROUND I NO TITLE"

「新世纪GPX大赛车SAGA」是[illegible]年轻人们，[illegible]车的动画！在TV版播放结束之后，[illegible]OVA版也相继推出。在ZERO系列推出[illegible]系列的新作「GPX大赛车SAGA」也[illegible]有八卷，再此先介绍[illegible]

故事是在ZERO系列[illegible]2019年[illegible]世界比赛之最终GP赛车战开始了，主角风见隼人[illegible]赛，[illegible]，最后[illegible]获得压倒性的胜利。

在科学以极快速度进步之下，赛车手[illegible]赛车本体性能配备来得重要了。人类有肉体[illegible]，但机器几乎是没有。隼人虽然听了明日香[illegible]

相信从TV[illegible]方式而感到十分惊[illegible]之手。此外，角色设定跟作画监督由久行[illegible]大后的主角会展现出新的魅力。此外，开头动[illegible]描绘，以及赛车中的临场感，都是不可错过的最佳[illegible]

[illegible]，在这30分钟[illegible]！





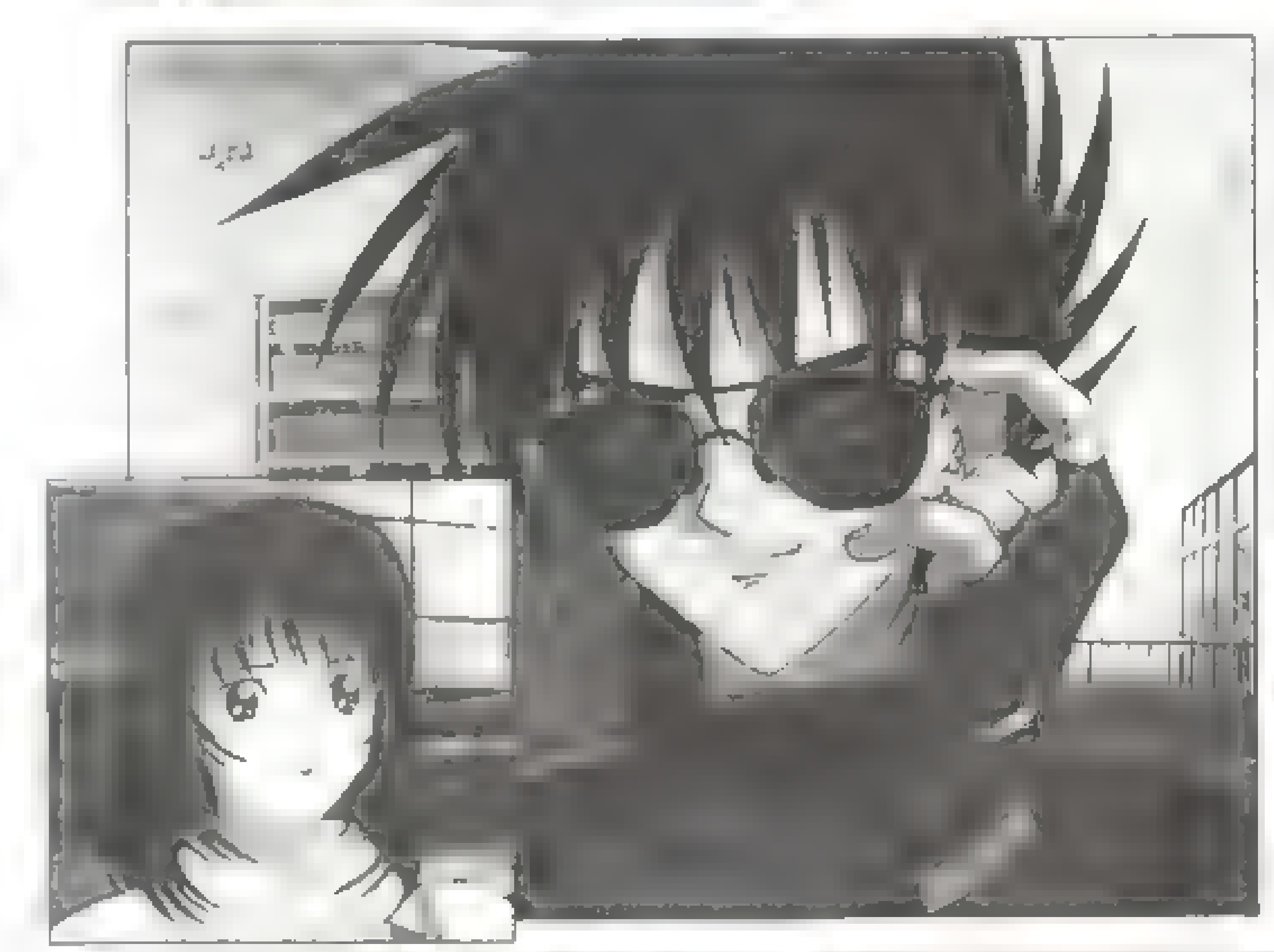
发售～巴普（LD一同）／VIDEO～发售中、30分4944日币；LD～发售中、30分、4944日币、STEREO、CAV



[illegible]



[illegible]



[illegible]





[illegible]在参加比赛也十分活跃[illegible]的库德利安（岛田敏），[illegible]





[illegible]

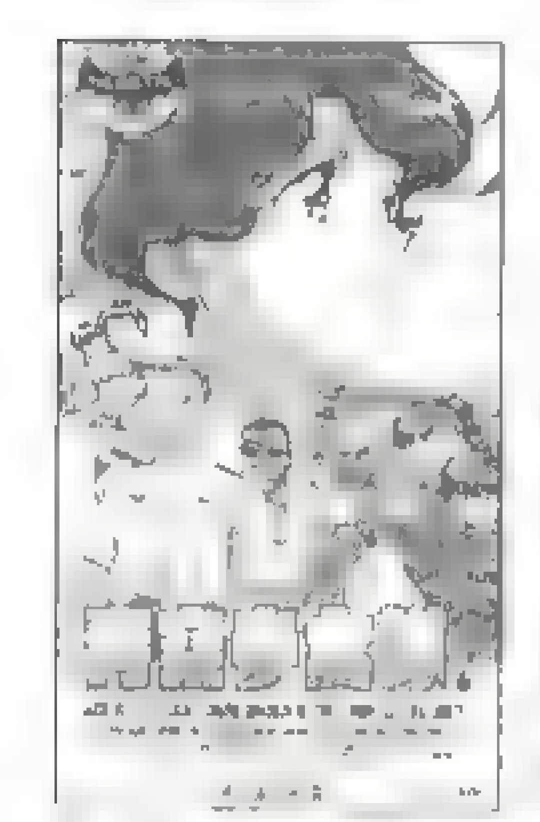
戒指的故事，鹭之宫和小西的青春动画！

青空少女队

DEFCON－VI从过去到永远

在一个晴朗春天的午后……航空自卫队滨松基地……正在打扫小西队长房间的鹭之宫，在房内一堆散乱的黄色书刊中发现有了一个戒指盒！这使得鹭之宫想起她还是训练生的时候，一件青春的往事……。

在大受好评的第二期系列最终卷中，有叙述鹭之宫馒（声优：井上喜久子）她过去的罗曼史；以及她与其它夫元加持（三木真一郎）、小西（若本规夫）之间美好又有趣的三角关系。以相同的声优阵容，来演出角色的青春时代，这就是给读者们最好的回馈！



发售～日本胜利（LD一同）／VIDEO～8月21日发售、30分、5974日币；LD～发售中、30分、5974日币、STEREO、CAV



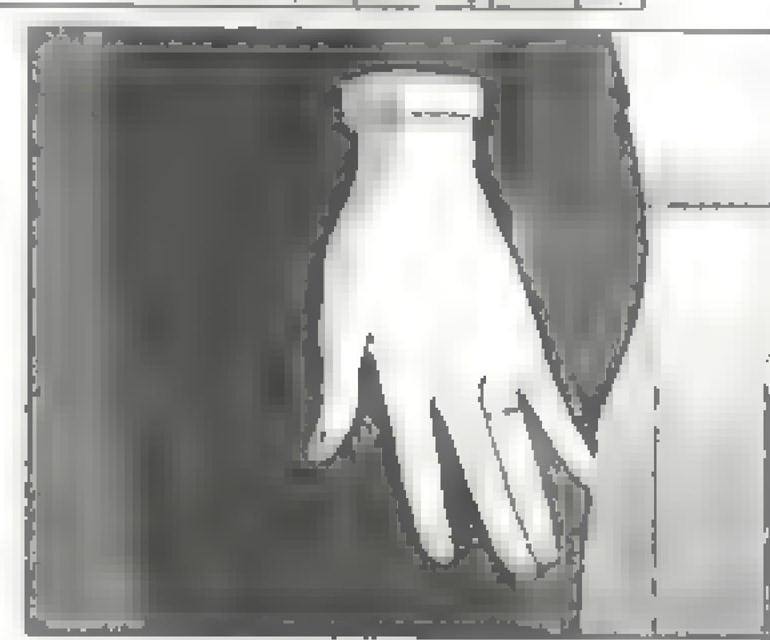


↑训练生时代的鹭之宫。这是史上第一次有女性被选为战斗机的驾驶员。



↑小西的好朋友元加持，在训练时也被勉励的鹭之宫之魅力所吸引。





↑闪耀着光芒的钻石订婚戒指，存了三个月的薪水才买到的……？

2位强敌出现并向妮玛袭击而来，西比欧将采取什麽样的行动呢？

纹章之主

THE SECOND GATE

有一天，使用纹章法术的纹章一族的美少女妮玛突然出现，并主动地想成为西比欧的老婆。使向来是硬汉男子的西比欧感到没面子，而暗恋西比欧的班长藤松也大发雷霆，西比欧的父亲则是高兴地用摄影机拍下他们俩的新婚生活（？）。突然，一位使用暗之纹章法术的男人——希伊德拉出现了，并且袭击妮玛等人。他是为了一年前因背叛纹章一族而被杀害的哥哥阿诺鲁德而前来复仇。此外，想要争取族长地位的人——妮玛的妹妹妮凯也出现了。事情逐渐陷入一片混乱……。



由矢也晶久原作改编而成，声优阵容为三木真一郎、岛方淳子、古川登志夫的这部作品，真是越来越热闹了！



发售～KSS（LD一同）／VIDEO～8月23日发售、30分、5800日币；LD～8月23日发售、30分、5800日币、STEREO、CAV









方寸间的温柔世界

～谈高田明美《世界树》画集

高田明美又出画册了！

不同[illegible]本《机动警察》给了大家[illegible]的[illegible]感，这本《世界树》好像是「蹦」出来的。

[illegible]《机动警察》画册[illegible]後，[illegible]多半有数，迟早还会再出一本她其馀作品的综合式画册[illegible]过高田明美的信用实在不怎麽样，《机动警察》[illegible]上一本画册相隔了竟有四年之久！所以一方面大家[illegible]等待，一方面也是日本方面没什麽人[illegible]。是以直到画册来到手上了，还是没什麽真实感，连兴奋，也变得有点不真实起来了。

「世界树，象徵著生、死、再生，意味著我[illegible]宇宙。树干是我，向上伸展的枝叶是我不同[illegible]作。我不断不断向上伸展，虽然很难，但那是我[illegible]想……。」这是高田明美为这本名为《世界树》的画集所下的注脚。而就另一角度观之，《世界树》中所收的插画、[illegible]令人眼花了乱[illegible]《机动警察》[illegible]册、也[illegible]《世界树》，却是一本包罗高田明美各种风格、各种代表画枝的「[illegible]」[illegible]《[illegible]·[illegible]之梦》般，是本物超所值的难得[illegible]。

这本画册中收录了《机动[illegible]》、《魔法天使》



▲[illegible]

▲高田明美最擅长的一种构图





▲[illegible]

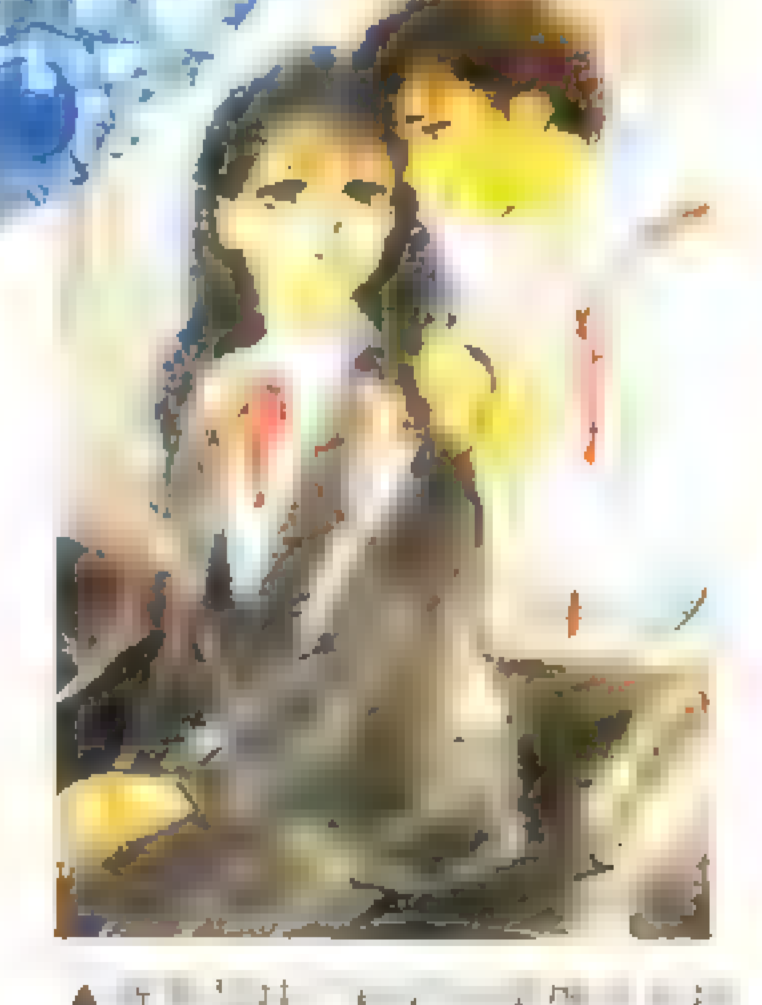
并茂的喜感介绍文字。尤其加藤洋之与後藤启介绘制的小漫画，真是可爱极了！

高田明美喜欢以画材或纸材的独特性质来造就画册的画面奇妙质感。例如用横纹特别明显的义大利水彩纸配以色铅笔的轻描，使可造就出不连续线条的斑驳感。或抹[illegible]，[illegible]、布料或笔触[illegible]特殊纹路的作画法，都是高田明美足以傲人的自我风格。

和高田明美同时出版的，还有猪股睦美的《风之大陆》画集[illegible]：[illegible]啊！我[illegible]看到这本画册的出版，上天真是太厚待我了！』[illegible]，编：『你非要这麼夸张不可吗？』）因《风之大陆》小说在国内[illegible]及度



▲[illegible]





▲[illegible]



▲[illegible]

▲难得的古波斯风

、《丽卡》等动画作品的原作插画[illegible]以及《[illegible]罗利王》、《时光、时影》、《西风战记》等十馀部小说的插画（对不想购买原版小说又想收集插画的人是最佳福音），还有高田明美专为这本画册新画的作品，每一张都是那麼温婉诱人，流露出高田明美在岁月蕴育下日益纤美丰润的笔触。

除了高田明美本身的魅力外，还有天野喜孝、加藤洋之、後藤启介、出渕裕、小说家六道慧、《机动警察》原作结城正实等曾与她合作过的大师级人物所作，图文

不高，子驥拟以焦点报导形式先把五本小说分量的故事[illegible]介绍画册[illegible]可[illegible]很[illegible]工程哪！（嘿嘿嘿…想到[illegible]

回到本题，高田明美这本画册日币定价二千圆。目前有中文版，印刷还算不错，对「非狂热者」而言，其实中文版也是个值得考虑的「经济」选择哟！



情画廊

谈园田健一画集II

所谓「人要出名，城墙都挡不住」，园田健一，就是一个最好的例子。

以丰胸厚臀，养眼造型以及俐落线条闻名日本的新一代人物设定师园田健一，当年曾以不逊於专业画师的「破坏精神」见逐於动漫画界。但这世界有个千古不变的定理：「观众肯收，就是老大」，……目前一了观众终後



▲园田健一的原画就是这样青春又美丽

，所有的老板主编们人一窝蜂地把他捧上了天。正所谓世态炎凉也！然今日默默无闻的「准高手」们却可以此自勉之。一时的挫折须能不以为意，方有日後之成就。

园田健一在早期曾以业馀身分主编了漫画杂志《VIOL》，当时曾在同人中引起相当的震撼，其作品亦於此时期确立了往後的一贯风格。

除了编杂志以外，当时未成名的他为了生计也接了许多奇奇怪怪CASE，像广告、宣传画等……而其中最引人注目的就是初次发表於《ARTCOMIC》上，有著一对可爱猫耳的汽车女孩「猫耳」。至於造成他人生最大转捩点的《银河女战士》漫画（GALLFORCE），是在一本模特儿杂志上连载的作品。也因著这部大众化的作品，奠下了他日後大受欢迎的前奏。

来谈谈他的画册吧！园田健一共出了两本画册。这次一来限於篇幅，二来限於时效。故先置一册而论，待下次有机会再回头去说那本《……》画集罢！

园田健一的「画集II」标题为《GALLANT》。英文意为「英勇的」、「华丽的」呃…有时也可当「殷勤的」解……。（看到许多美女，男士们想不殷勤都不行！好字呀！）封面便是一位「园田健一式」的RI美女，华丽而前卫的造型，呼之欲出的动作，以及猛烈憾人的色调运用。把一个狡黠女子所能散发的摄人魅力提升到极致！园田健一性喜清淡（指用色习惯而言），除了封面是一反常态的浓烈外，画册所收的原画多仍延续他清雅温和的感觉。说也奇怪，这些干



▲封面：美女中无限动感的杰作





▲ [illegible]

[illegible]风格，[illegible]便有待商确了

[illegible]《[illegible]》、《[illegible] BE'S》、《[illegible]》[illegible]其中尤以《GAL[illegible]》[illegible]料亦一并收录[illegible]

[illegible]



洋溢著劲感的健美娇娃们

[illegible]气蓬勃的人物造型，怎麽配[illegible]这种「[illegible]」[illegible]色[illegible]?透明水彩与水性色铅笔所营造出来的柔美气氛，在健美的人物身上竟呈现出几许不协调的黯淡

[illegible]鲜艳[illegible]赛璐璐画依然占据了绝大的篇幅。想来他的作品[illegible]比较适合赛璐璐的上色[illegible]吧？（不过世事并无绝对，[illegible]园田老兄日後之原画稿都能延





邪、美、酷

谈天野喜孝的—天马之梦

天野喜孝出生於一九五二年，很早就进入「龙之子」工作，经历过《科学小飞侠》及《超时空游侠》的人物设定和作画，可见有多早了。从前的《机甲创世纪》亦是由天野所设定的，而最能表现出天野画风的卡通，大概只有押井守的《天使之卵》吧？天野也有替ＲＰＧ游戏《最终奇迹》（太空战士）做设定，最近出的《空想》画集即为太空战士系列的设定图。

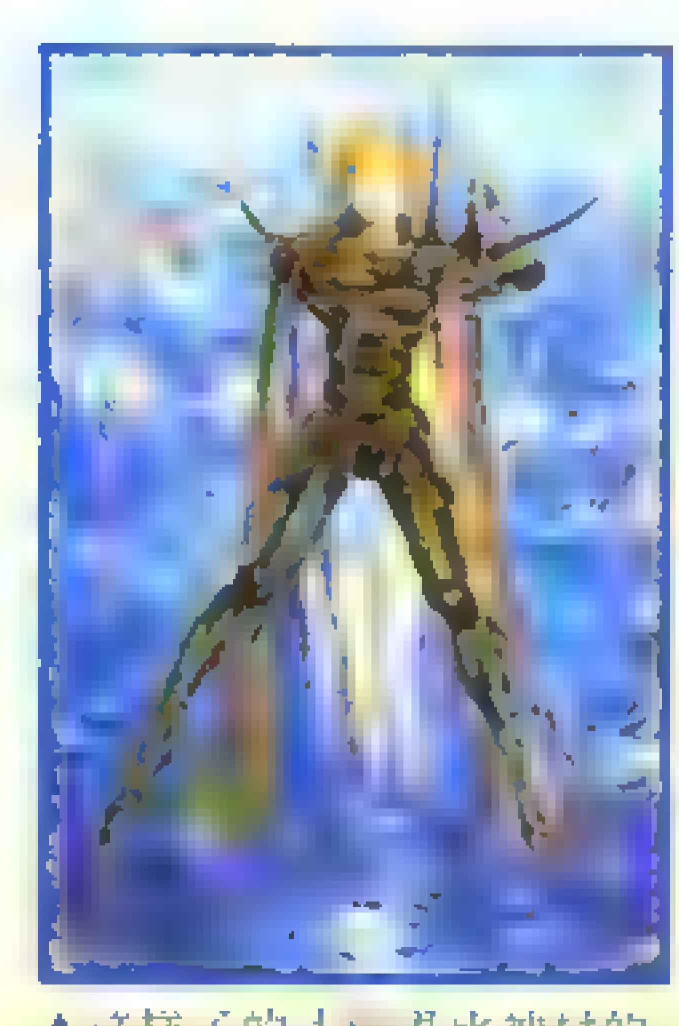

▲[illegible]

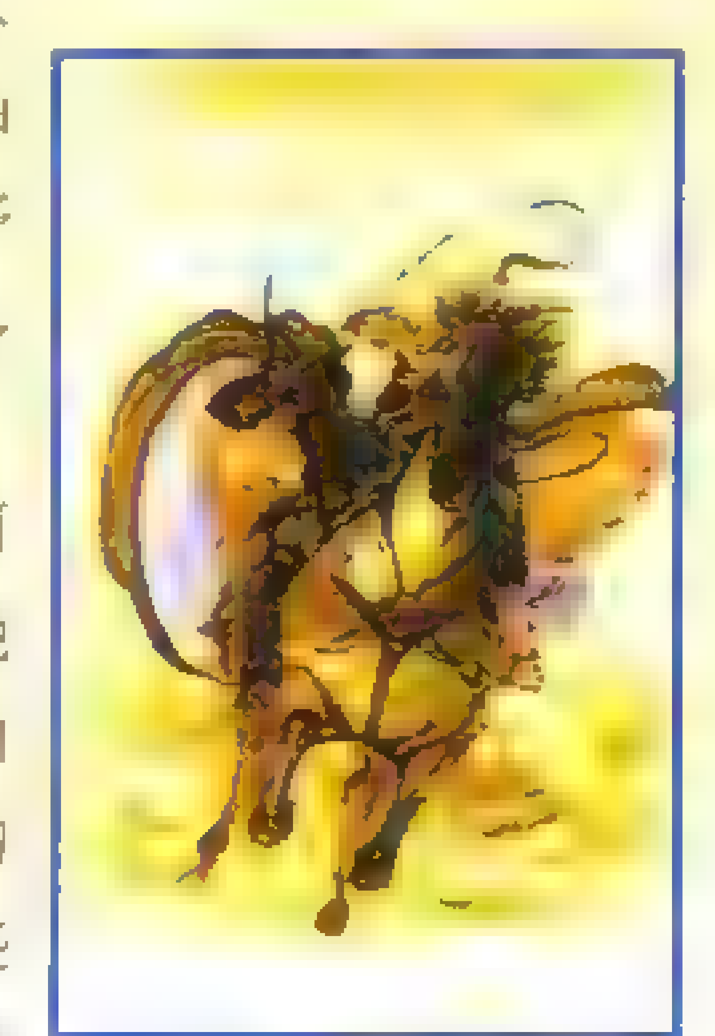
这回介绍的《天马之梦》里面几乎全部是《阿鲁斯兰战记》的插画，前半本书是以二页彩色、二页黑白的方式刊载的，最後一部份则全为黑白稿，因此整本书彩色的插画连一半都不到，这一点蛮可惜的，但天野喜孝的画笔触很有墨气，有时看黑白的插画比彩色的更能看出天野的功力。

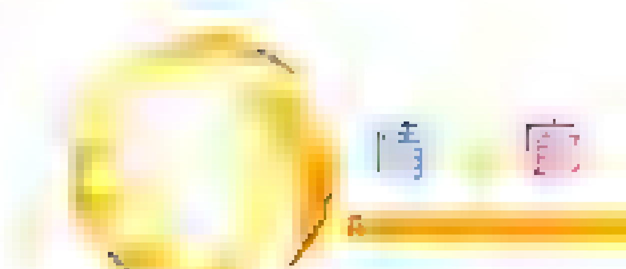
《阿鲁斯兰战记》系田中芳树的作品之一，叙述王子阿鲁斯兰和伙伴们六人慢慢进行复国的行动（当然不是那麼简单，果真如此，田中芳树在日本早就被鸡蛋石头K死了，这边讲的不过是皮毛中的皮毛，葱头上细丝中的须须而已。）前一阵子约去年八月中才在台湾上演的，有看《神奇》的读者应该不会对此作品不熟悉才对 。看过了电影版神村幸子的「孟波」脸，天野喜孝的造型可比电影酷多了

这本书不但全部是《阿鲁斯兰战记》插画，内容绝大多数也都是「阿鲁斯兰」本人的独秀，其他人出场的比率比起主角是稍少了些许。天野在这本画集中用色非常的大胆，有很多在其他

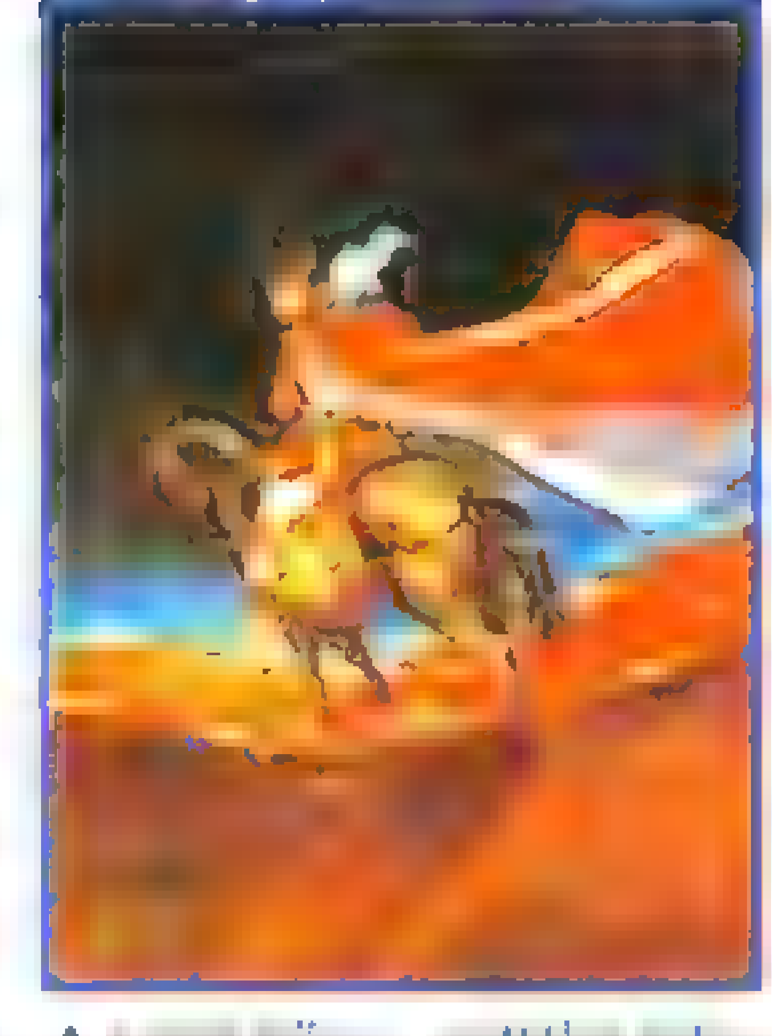

▲[illegible]

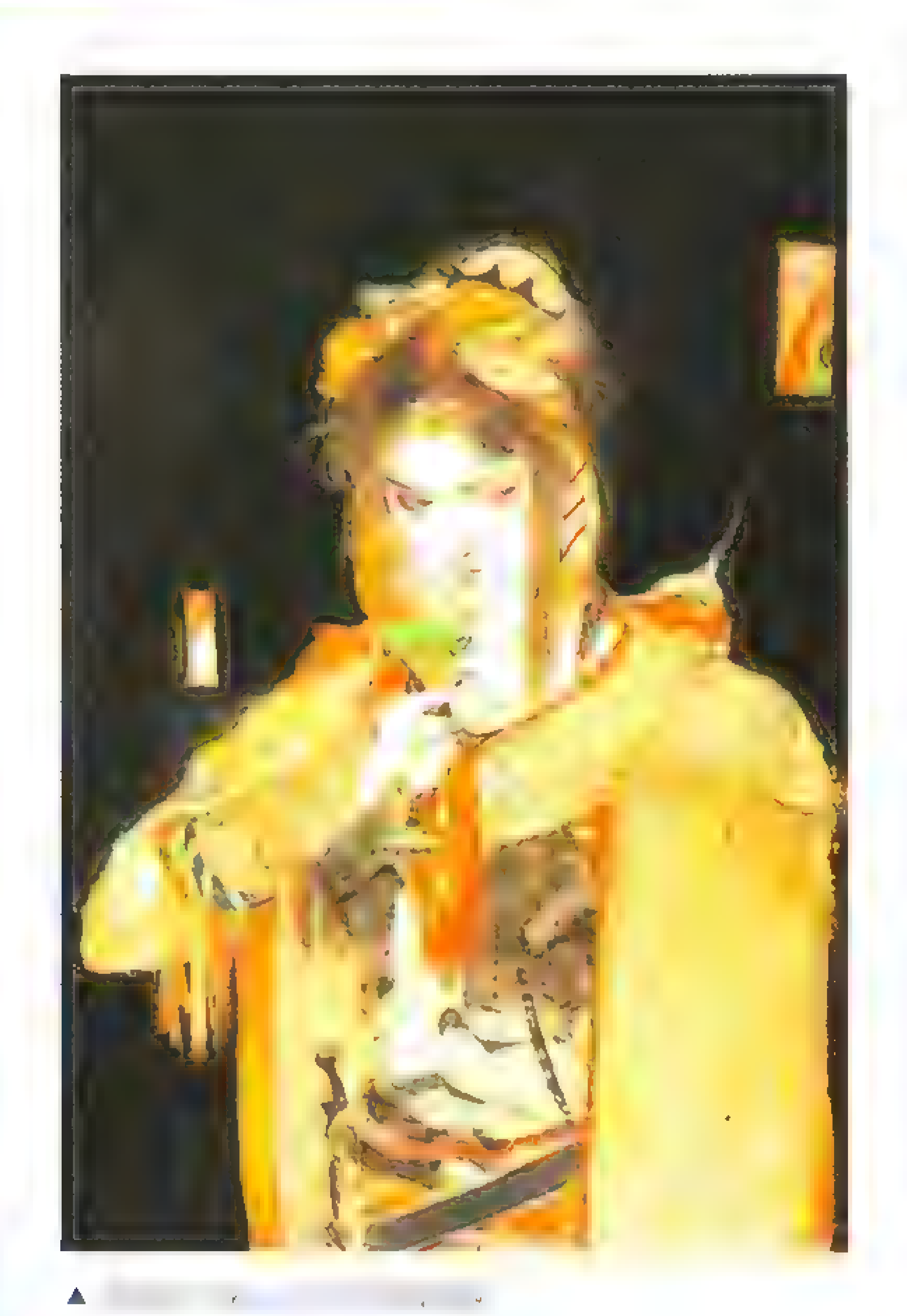

▲这样子的达[illegible]是比神村的「孟波」的脸帅多了


▲充满动感的一张画，达留[illegible]的勇姿。









画册上不曾见过的笔法，主要彩色的部分大致上还是以使用水彩为主，且边线勾得非常准确，常使整幅画面充满了动感。

除了流利的线条之外，还是必须要提一提强调天野的用色之「自由」了，用色大胆的画者会有，但是要既大胆又不破坏画面的均衡就不是一般人所能做到的了。在本书里，他常常大量地将彩度较高的互补色，合并在一个画面中使用，造成非常强烈的效果。当然也有全部是暗色调的画，只不过不如前面的印象深刻就是了。本书日币定价[illegible]圆，角川书店发行，笔者个人认为十分具有收藏价值，不知各位读者以为如何？

因从前曾看过要求介绍天野喜孝画册的信件不止一次，故这回就挑了这本来聊聊，希望你会喜欢！



模型基本八手法

环境

①开始工作前，尽可能把用不到的东西收起来，确保有宽阔的空间。

②涂料、溶剂、接着剂一用完就立刻盖上盖子是很重要的，在作业中，像这样用盒子装在一起，会比较方便作业。

③即使是铺上报纸，在使用刀具时仍会伤及桌面。若是使用切割垫或塑胶板，就不必担心了。

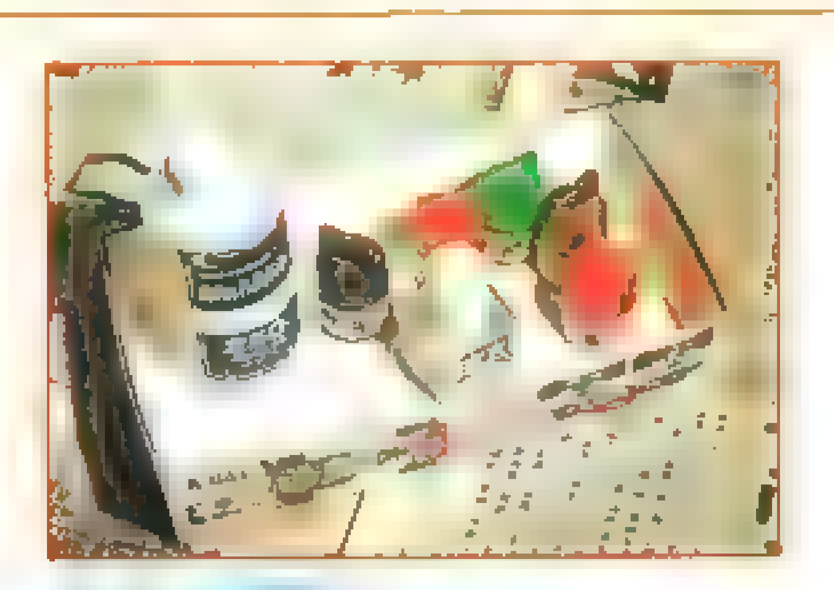
④可能的话，把抽屉打开，把作业时产生的碎屑弄进去，就不必再清理桌面和地板，在抽屉内的碎屑、垃圾还是要清理掉。

⑤照明一定要注意到。这是左右都有灯光照明的例子，左是日光灯、右是灯泡。

⑥这看起来不会很明显，这是在日光灯中央装有灯泡的灯台。

⑦不只是在涂装中，在工作中也要常打开窗子透透气。如此可以放松一下心情，而在健康方面，在布满溶剂味道密闭房间内的也不是好事











④抽屉的利用

● 房间・作业台

首先，在制作模型上，得先有个场所。有模型专用房间的人，大概只有职业玩家和有钱大爷，不过这种人终究是不多。你的桌子除了作模型之外，一定也用在看书、写字等其他用途上，在这最重要的就是看你如何转换。要「模型」时，一定要先整理之后才开始作业。若桌面杂乱的话，不只是效率会差，一旦翻倒了什么，弄脏了什么，都可能造成麻烦。而且，桌上东西越来越多，到最后，你可能就只有桌角边的小空间作业了。所以尽可能为桌面保持广大的空间是最重要的，最好在工作途中也要收拾一下桌面。

在模型工作中，使用的涂料、接着剂等液体，若翻倒了就很麻烦。即使有加以注意，有时仍会打翻。为了不因此造成大问题，要在桌面上铺上报纸，另外，这些瓶子若能集中放在空纸盒中，也可以减轻受害程度。

若桌子正面有抽屉，工作中产生的残屑可以丢到里面，这是保持桌面空间和整洁的方法

● 照明

照明是制作环境的重点。要使用能让作业便利而不伤视力的灯具。日光灯光量大，相当地明亮，但却谈不上是不伤视力。电灯泡的光线柔和，较不伤视力，却是太暗淡了。另外，日光灯是带蓝色的光，电灯泡是带黄的光，所以无法做正确色彩辨认，这点也是问题

● 作业时间上

进行工作的时间，不要一次持续太长。原因有几个

①因为作业中使用的高挥发性溶剂，长时间吸入的话会使头发昏，对身体不好

②因为疲劳而导致注意力散漫，容易产生意外的失误

③作业时使用的刀具，会因上述的因素而容易使你受伤。因此换气（透气通风）也很重要。在密闭房间中，如果再不做换气，与①的问题会更严重。在作业中要定期打开窗子，让新鲜空气进到房间来







⑦换气

✣ 色温

光的性质中，有一种叫「色温」，色温越高的会比较倾向蓝色，较低的则较倾向红色。太阳光是5500度K，日光灯在5000～6000度K，白色灯泡约为它的一半

在工作的程序上，必须在各项作业中隔一段时间。例如零件黏接后，不隔开时间就开始用砂纸磨，那绝不会有好结果。要有计画地进行，接着时就接着，之后要有足够让它干燥的时间，这是让效果更好的工作原则之一。

工作做到一个阶段，就停下来，让头脑转换一下。工作并不是只有做模型而已，做各种思考，看看资料，排定计画，画一些草图，这些都是作模型的一部份，相信会是愉快的时间利用

在作业之前

①现在出了什么模型，这一次又要发售什么组件，收集这些新制品情报是非常快乐的事。模型杂志里加上了制作指导或改造例子，以及其他资料，相当有参考价值

②最好能在住家附近找一家熟识的模型店。一来可以从店员那边听取新情报，另外也可得到一些建议，有着良好售后服务的店就是「好店」





● [illegible]

[illegible]了可以做制作之际的指引，也是得到新制品情报的捷径，利用价值相当大。模型厂商每年推出的目录也是很好的[illegible]，而参加模型样品展也很有趣，不过国内模型展[illegible]

好了，为了购买想要的组件，就到模型店去看看吧[illegible]，找到了，那么看一下内容也绝不是坏事[illegible]，也可请店家打开一下让你看看[illegible]位是身为模型玩家最基本的礼仪，这是不用多说的了[illegible]没有你想要的组件，可以拜托店家订购，不过在国内旧货就不太可能订到了。如果买到想要的组件，如果还有[illegible]具及材料，若有必要[illegible]

● [illegible]

[illegible]不要一开始就拆零件，压抑急躁的心情[illegible]从零件的确认开始吧！在店里不能一一细看[illegible]对照着说明书，好好地点检。最近的组件几都是不会有不良品或缺件，但在组合之前还是先检查零件[illegible]即使不是厂商的过失，但在运送途中难保没有破损[illegible]可以更换新品。如果在你拆件之后，组合途中才发觉到[illegible]那就不可能让你更换了。

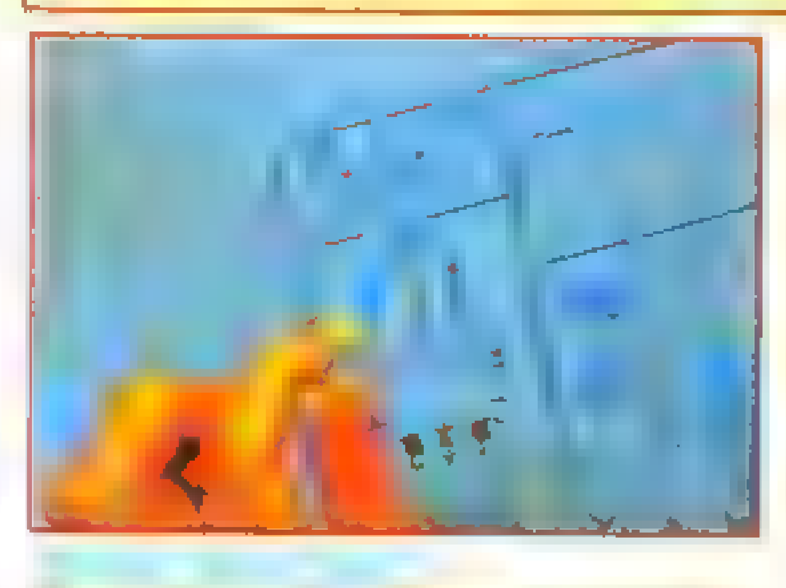
● 作业程序

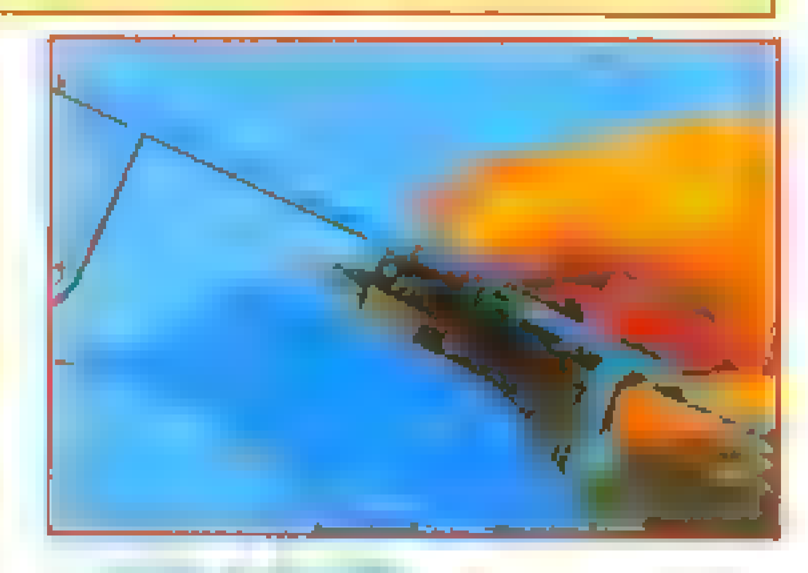
[illegible]书，来拟定计画了。照说明书上从1做起，绝对可以正确地组[illegible]己去理解，把握整个工程，没有问题之后，就不必非得按[illegible]说明书顺序去做。所谓「作战」就是这种意思，把[illegible]装或完成手法都考虑在内时，若按照说明书顺序则可能发生困难或配合不上的地方。例如小零件，在[illegible]了之后，最后再接著上去比较好…等的考虑也是[illegible]说明书是无法完全指示你涂装的顺序或改造了[illegible]

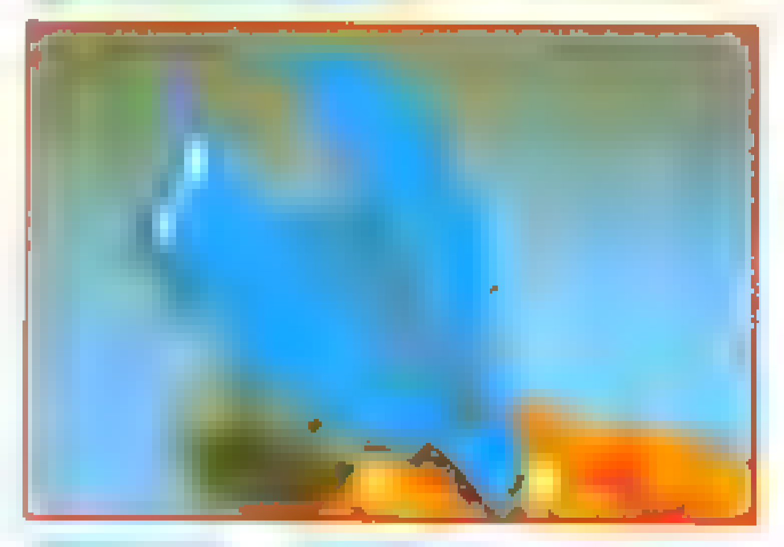


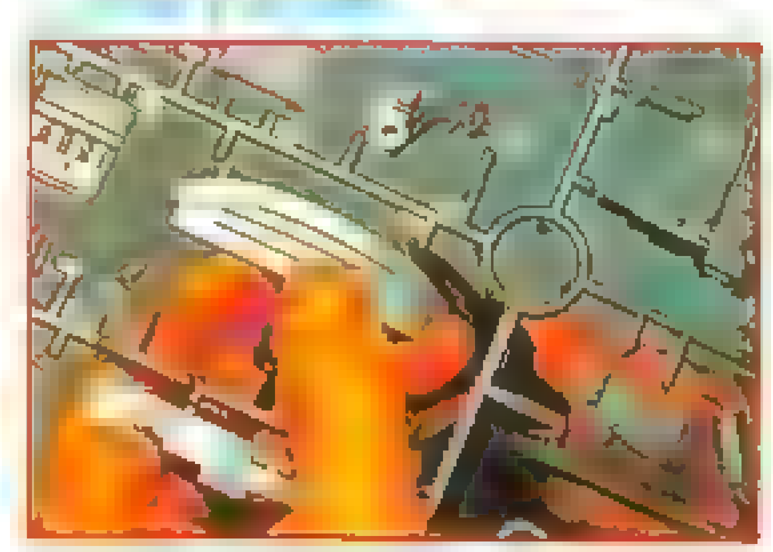


零件的切离









● 钳子的用法

塑胶模型的零件是连接在整个架子上成型的。在制作模型时，首先要把零件从架子上剪下。这个作业常被很多人忽视，但它却是左右完成状态的一个重点。从架子上直接用手拆下零件这种粗鲁的行为是绝对不可以的[illegible]部「接点」残留下零件的部份，这绝对不会是好事的

另外，也有人不用钳子而用指甲剪来剪，但指甲剪终究是制造成适合剪指甲的形状，刀刃和刀刃之间也太狭窄，在细致的作业上仍是不适用的

[illegible]认一下，钳子要在离零件3～5㎜的地方剪下，连接在[illegible]后的接点时，可能会因零件本身的重量加注力量在接点上，而自行扭断，这一点要注意，因为可能会伤及零件，一定要保持有一手按住零件的情况下来剪

接著，把残留在零件上的接点再剪至1㎜左右，钳子的刀刃一定要以平面朝向零件来使用

● 小零件、细零件

小而纤细的零件或细长的零件，在切离时，可能会有零件折断或破损的情况。在这种情况，首先要把连[illegible]零件的那一段架子从整个架子上剪开，然后在不[illegible]的接点附近受力的情况下，把架子[illegible]，采取这种阶段式的切离法，你也[illegible]但若是把细小零件弄断了，到时候要修补就会更加地麻烦，所以还是采用这种安全的方法比较好

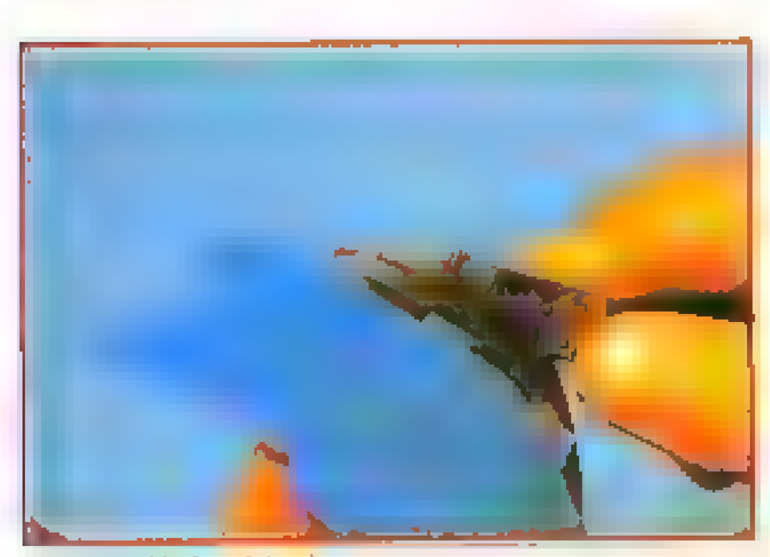
● [illegible]

而透明零件要比一般的塑胶材料来得硬，而不耐冲击（容易破裂），所以得更加注意。如果是普通的有色塑胶材，还可以修整、涂，而透明零件一旦有了裂痕、

伤痕，可就麻烦了。相信也有不少人都吃过透明零件的苦头。

因此，钳子剪的位置，要剪在更远的地方才行。反正接着还得做接点的处理，所以还是多留一些空隙。或是把架子整个剪开，再慎重地用美工刀切断接点。不过在用这种方法时，千万要小心，不要伤到零件表面。

③把接点的残留部份再切除。这时大致要留下1㎜左右的残屑。
⑥小零件，特别是细小零件如果直接剪的话，接点会承担太大的力量，而常会把零件折断。要先连同接点一起剪下，让钳子容易插入，在不使接点承受太大力量的情况下，把它一段一段剪掉。
⑦透明零件容易破裂，所以剪的时候接点要多留一些。
⑧因为剪的时候太靠近零件，使得连接架子的部份出现裂纹，这种情况可就无法补救了。


③再剪短接点


⑥细小零件

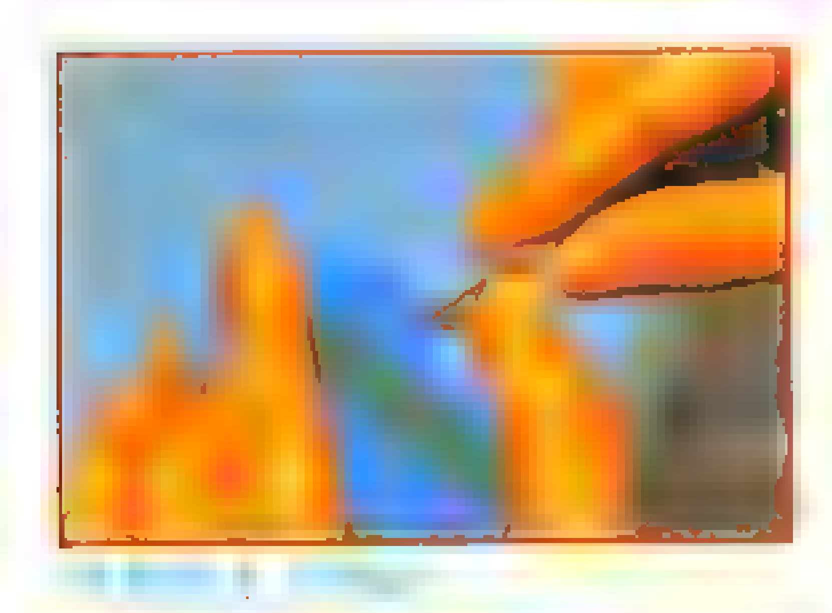

⑦透明零件

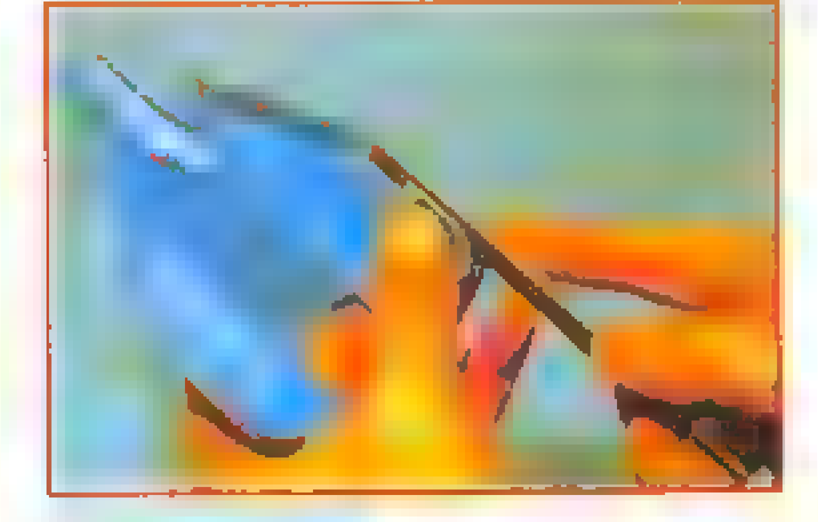


※透明零件的处理

在处理透明零件上的残留点时，若有砂纸留下的伤痕，可用更细的砂纸磨过，再用磨光剂磨过就好了。不过锉刀留下的伤痕大概就没救了。因此要除去透明零件上残留的接点时，可用240号左右的砂纸磨去，再依400、600、800号的顺序来修整是比较好的。

⑨整修残留的接点，用美工刀或笔刀削去也是一种方法，但很有可能会失败，所以并不鼓励这么做。
⑩用平刀磨掉接点是最确实的[illegible]
11 照片上所使用的是把切成小片的塑胶模板贴上水砂纸（[illegible]
12 水砂纸最好是贴在或卷在平的东西上来使用。照片上是卷在自动铅笔笔芯的盒子上[illegible]








12 把砂纸固定在平面物上

● 接点的处理

切剩下1㎜的接点，要再很漂亮工整地加以修整。我想很多人都是用美工刀、笔刀来进行这个作业的，但[illegible]的人常会过于用力，而伤到零件表面，也可能会使接点受力太大而裂开，所以最好不要用刀具。如果在整修接点上失败了，那么前面用心剪除架子的工夫就都白费了。

在此，我们就使用锉刀来磨去接点。因为在后面的「锉刀的用法」中会详细介绍，所以在这就省略，但锉刀的本性是一磨就会有磨痕，所以不用时最好不要放在零件旁边。在磨的时候，也是不要用力，轻轻地，像快速地滑过一样地来研磨。

[illegible]表面时停止，然后就用砂纸来磨。

在使用砂纸时，特别是在磨平面的时候，最好是要把砂纸固定在平面物或贴在小块塑胶模板上，再来做动作。把零件表面磨去一点点是无妨的，要一直磨到零件的接点消去，零件表面平滑为止。把砂纸贴在平面物上来磨，即使是用不惯锉刀的人，也能在不使零件有多余磨痕的情况下完成研磨工作。不要嫌麻烦，砂纸还是这么用吧！把全部的零件的接点都处理到这种程度后，零件的切离作业就告完成了。

毛边、落差线的处理

①毛边通常是薄皮状的[illegible]塑胶料流进钢模之间的空隙[illegible]
②一般的毛边可用笔刀来处理，注意不要削过头而削到零[illegible]



※毛边和接点

前一页说到的，在架子和零件的连接点，我们称之为接点，但也有人把「接点」和「毛边」混为一类，当然这并不是什么大问题，但为了解说上不会混淆，我们还是把「接点」和「毛边」分清楚才好。这一章中提到的「毛边」是指出了边线的塑胶余白（不要的[illegible]）之处

● [illegible]

塑胶模型是将溶化的塑胶材，施以压力使它流进钢模中而成型的。把密合的钢模分开，取出的东西就成为零件。而零件架是用来使塑胶材流进零件部的通道。因为这种射出成型是以非常高的压力使塑胶材流入的，所以钢模具也是要以非常高的压力来并合才行。这个并合的程度不可过强也不可过弱，相当微妙的，所以钢模偶而会有极小的缝隙，或些微地错开，而使塑胶材流出到零件部以外的地方。如此形成的塑胶材溢出部份、不要

的部份就是「毛边」。毛边是塑胶的薄皮，会出现在零件周围或架子上。

最近的组件已很少有这种情况了，[illegible]零件上特别容易产生毛边，这是因为那一部份的钢模并合是既微妙又困难。应顾客的要求，近年来的零件形状日益复杂，[illegible]，没有毛边的组件实在是值得称赞的。

● 毛边的处理

如果零件上有毛边，那得把它削去才行。与各接点的处理比起来，因为会更不容易分辨哪个部份是零件的本身，所以要更加注意地确认零件形状后再进行作业。

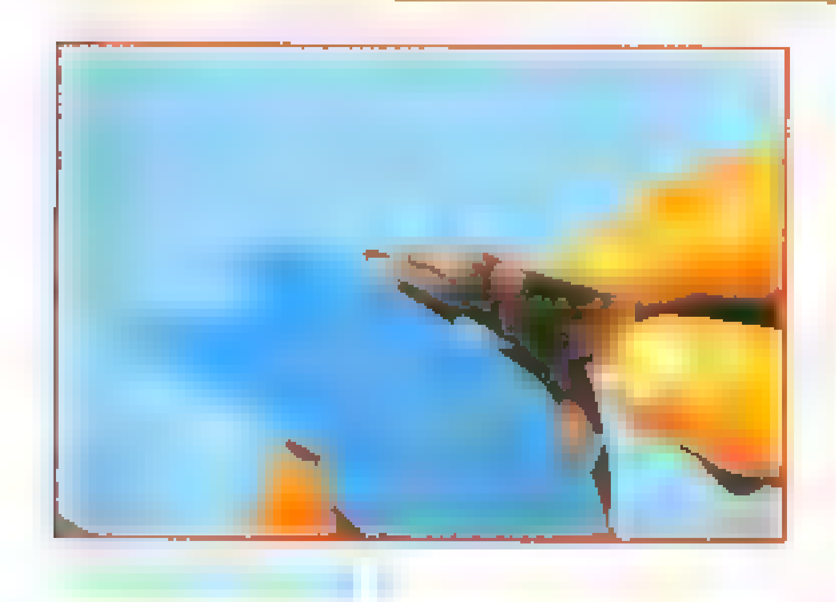
大多数的毛边都是薄板状，所以用美工刀或笔刀就可以轻易地刮下。但千万别割得太过度而割到了零件本身，最后要略留一些余白。若是只要大略修剪的话，使用钳子来做也可以，然后再用锉刀磨过。若是比较厚的毛边可使用锉刀，但在快磨到零件本身时，再换上砂纸来磨。约使用400～600号的砂纸，若是透明零件则用800号左右。[illegible]作业上和接点的处理相同，在此就省略了。

④分割线是在钢模的并合之处，有时毛边也会出现在这分割线上

⑤把刀刃立起来，[illegible]轻轻刮过

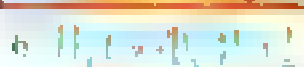
⑥修整仍是使用砂纸，从粗目的磨起，约从600号～800号

[illegible]分割线的处理很麻烦，[illegible]常会同时出现毛边和落差，而这些修整也决定了整体作品的完成度，不要嫌麻烦，细心地做处理









● 什么是分割线

一般称为「分割线」的就是指射出成型时钢模并合的地方，也就是钢模的分割线[illegible]线条。这是塑胶模型注定会有的，虽然因为钢模的并合[illegible]密而不显著，但要完全没有分割线是不可能的。分割线处理也是左右模型完成度的一个大要素，所以绝不可以[illegible]。

● 分割线的处理

基本上是以笔刀来将它刮除，把刀刃立起来，轻轻地刮过，将线条大致除去，再用砂纸修整。

而像飞机的起落架零件的细小圆柱型零件，则可能因为使用刀片刮过的方式而使其断面形状变成椭圆形。像这种情况，还是要使用贴在塑胶板的砂纸来细心磨过[illegible]失败。这一类的零件除了分割线的不整齐之外，零件本身就非常纤细，不得不更加慎重地处理。[illegible]沿着圆柱磨过去，[illegible]线磨掉。这样的作业[illegible]有助于技术的提升[illegible]不出完全的圆形也无妨，只要尽量努力地让它看起来是圆的。

另外，分割线有时会有一些落差。如果是纤细的零件的话，就别用瞬间接着剂，而要用液态补土来做[illegible]干了之后，再来做削磨修整的工作。一来可以很明显地看出零件的形状，二则可以对段差有某种程度的缓和，如此会比较容易做后续的处理工作。这种类似的作业，后面还会有介绍，此处只略做参考。

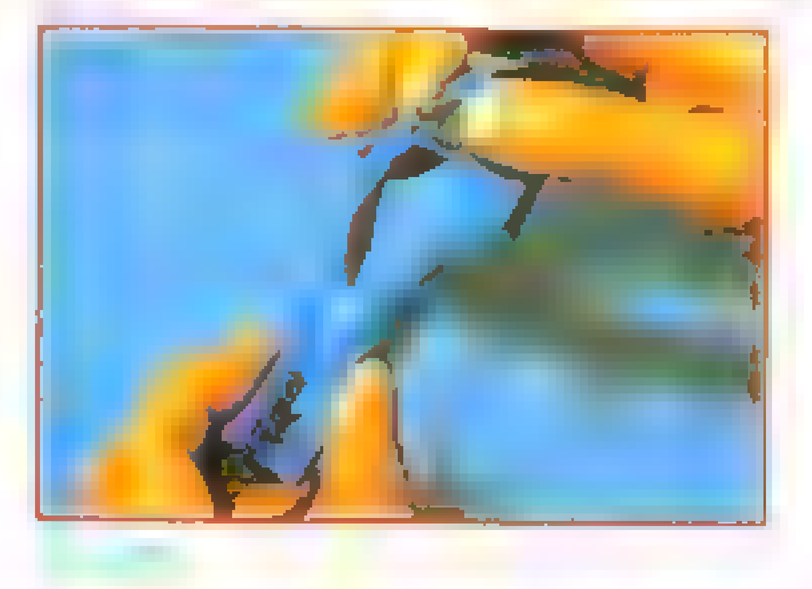
为了检视零件的并合和零件之间的关系，就先做假组。这是为了使接着、接合等[illegible]作业更顺利进行[illegible]项作业。在组合2个以上的零件时，可能会有难以并合、或是过度松弛、位置偏离、错开的情况。知道了接合的状态后，若有并合不良的状况就加以修整，而做更[illegible]地接合。

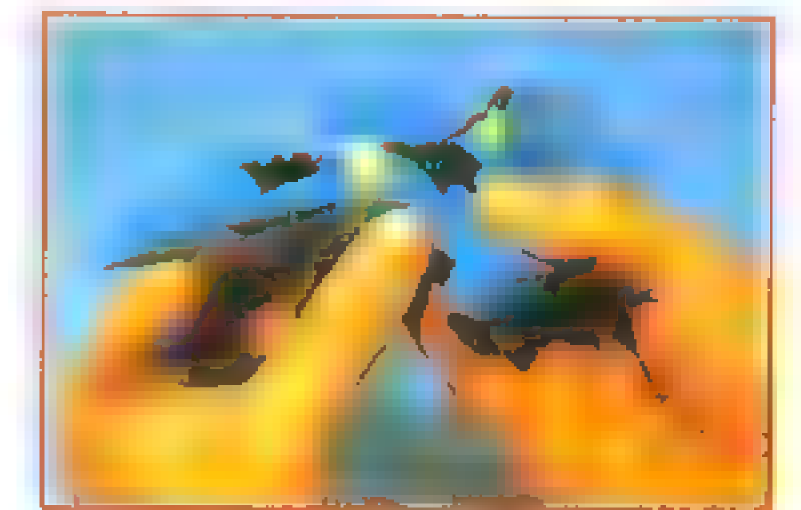
假组

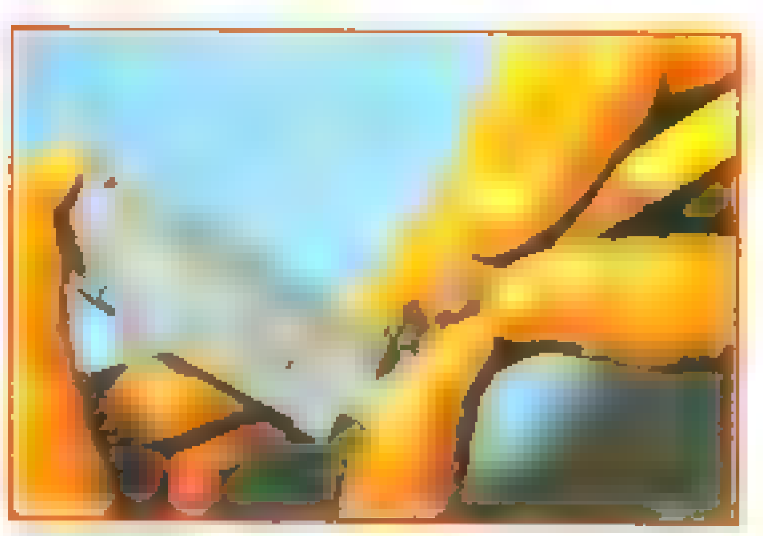
①②零件的假组是要确认零件之拼合的作业，此时要检查[illegible]需要修整的地方，以使接下来的工作。

③接着栓有时会反而成为干扰，像这种平面和平面拼合的零件，就不必顾虑，把它切除比较好

[illegible]面用砂纸磨得更平[illegible]比较稳固的并合，但若[illegible]成了反效果，所以若是薄的零件、纤细的零件，则不要这么做









● 接着栓

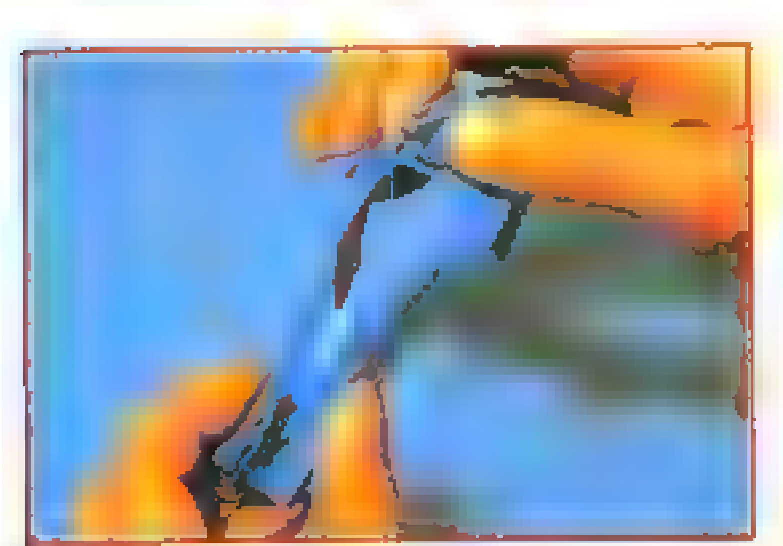
大部份需要并合的零件，都会在接合面上加以凸状的接着栓[illegible]接合孔[illegible]决定零件并合的位置，使其更加[illegible]地接合。但是有时反而[illegible]有接着栓而使零件之间产生间隙，或是有错开的情况发生。即使没有接着栓还是能够轻易地并合零件的，特别是在接合面为平面的零件，可以毫不犹豫地把接著栓削去。

然后，在平面板上铺上400号左右的砂纸，将零件

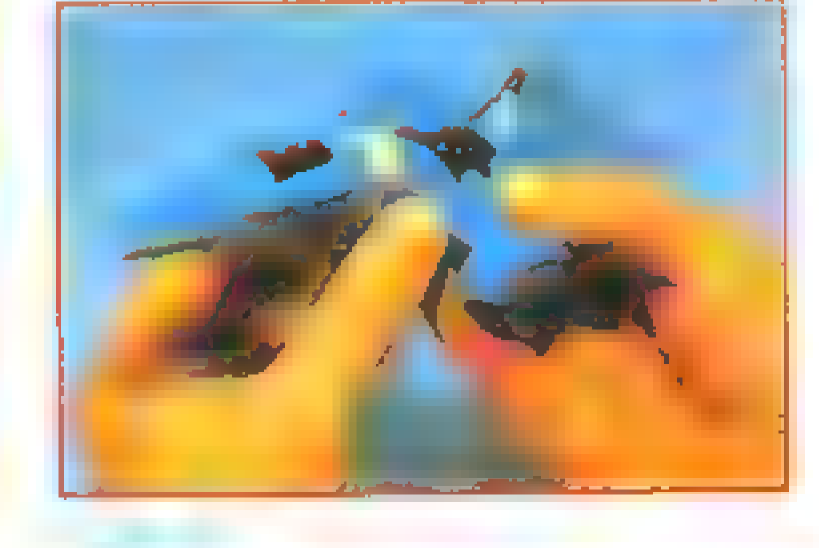
轻轻地在砂纸上擦过，不要太用力，轻轻地磨过。每磨过一下子就把零件并合看看，如此地重覆进行，把零件间的空隙除去，让接合面尽量扩大，这可以提高接著后零件的强度，也会使消除接合线的作业更加容易进行

接著

①两边的零件上涂过二次胶水，并合起来。使用胶水瓶盖上的刷子是可以，而小零件则用面相笔来涂较好。
②一压合零件则接著剂会冒出来，但在干燥之前暂且不要去处理。等完全硬化后，再做研磨处理
③④比较重的零件在接著剂干燥之前，要好好压紧。可用透明胶带或橡皮圈捆住，依情况需要用夹子来夹也行

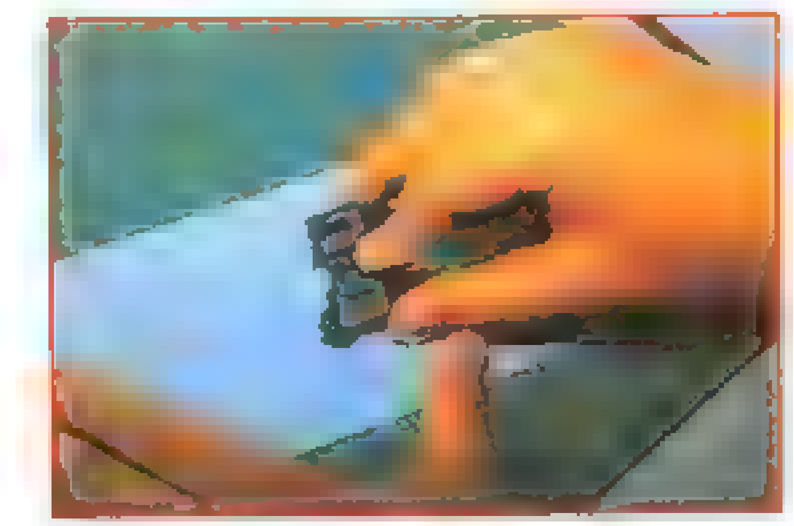


1 把胶水涂在接合部





3 用[illegible]固定



4 [illegible]

接著和塗裝的順序

因零件的不同，有的是接著后才涂装，有的是要涂装后才接著，制作上的顺序是有所差异的。在作业的进行上如何做才不会发生障碍是很重要的，因此，如何在事前完全看清这些程序而做的计画、假组，其重要性也就可想而知了

●模型胶水的使用法

模型用接著剂有2种，一种是含有合成树脂，较为浓稠的（田宫胶水或Mr.胶水），一种是不含树脂，流动性高的液状型（GUNZE的Mr.胶水S）。使用方法上，前者是涂在零件的接著面后再「贴合」，后者是先将零件并合后再做「流入」。流入型的溶剂系胶水虽然会因使用的方法而较方便，但在此要说明比较普遍的合成树脂系模型胶水的用法

首先，在接著面的两方都涂上胶水。虽然使用瓶盖上的刷子也行，但若备有一支专用的笔，则可以涂更细小的部份。即使是笔毛干固了，把它浸在接著剂中就会再复元，所以可以用好几次。好了，当两面都涂好了，因为有的已经干了，所以每两面一次涂过，当然最好是尽量不要渗到外面去，但若比起涂得过少，那还不如涂得渗出去。这溶剂系的接著剂，是以溶化融合接著面而使其密合，强固地连结在一起的。只涂一次的话，一下子就干了，无法做完全接合，所以才要涂过二次。但若想要一次KO就大量地涂，反而会造成胶水外渗，所以还是不要。

●瞬间接著剂的用法

果胶状瞬间接著剂这种干固时间较长的类型是另当别论。基本上瞬间接著剂要采用「流入」的接著方式，把零件先并合起来，再涂在接合线上，让它流入间隙中，不可以采用贴合法，因为常常会有些错开。而在想调整位置时，就须在干固的情况下进行

瞬间接著剂一来本身兼具补空隙的功能，对于增进作业速度大有助益，但它并不像胶水一样是以溶化塑胶来连结，而只是流入间隙中加以固定而已，所以虽然坚固，却有不耐冲击而导致整个裂开的情形，所以特别是受力的部位请勿以此接著。另外，因为它的渗透性强，所以也可能会流入凹线或细部构造中，这一点要注意。遇到这种情况，可以在干固之前用面纸或棉花棒把它吸掉，可能就大事化无事了。遇到时可以试试，但是动作可得快一点

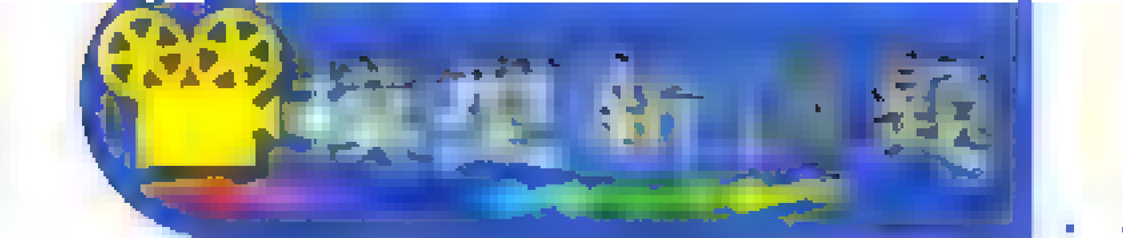
●透明零件的接著

接著透明零件时，使用胶水要小心它会溶出来，而瞬间接著剂则可能会起白雾。而G透明胶则在透明零件的接著上很便利。挤出少量在纸上，用牙签把它点在零件上，等它略干的时候再接合上去。虽然接著力低，但因为一般对透明零件不会太予施力，所以应该没问题。另外，最近有一种不会起白雾的瞬间接著剂，也可以使用

不只是透明零件，一般小零件的接著用瞬间接著剂也较方便。[illegible]用牙签之类的尖物沾到零件上，这是使用上的诀窍。小零件有很多是要涂装后再黏的，此时先用笔刀把接著面的颜料刮掉，会黏得比较牢固

⑤像Mr.胶水S这种流动性高的溶剂系接著剂，干得非常地快，所以不能用并合法，而要先把零件并合，再把接著剂流入其间。把面相笔沾在接合线上，[illegible]毛细管现象而自动流布到接著线上，在各处重覆几次，让它布满就行了。接著力相当强，干燥也比一般树脂系[illegible]，只要把零件并合好，就是相当方便的接著剂。
⑥瞬间接著剂也是在并合之后得一次解决才行，所以也是使用在并合之后再流入的方法。因为不耐冲击及扭曲，所以不适合用在主体零件上，但在接著面积小的小零件上则很方便。另外，在先用胶水[illegible]上瞬间接著剂来加以固定，也是一种方法
⑦透明零件的接著，第一条件就是不能让它起白雾。除了[illegible]小心地用S胶水流入接合线（不可以让它渗到外部来）来接著，也是个好方法。





模型新话题

Brain Powered 海洋堂塑胶模型制品

[illegible]「Brain Powered」。

[illegible]「Brain Powered」[illegible]『Newtype』98 年 1 月号杂志封面的那张插画作为基本的构图，不过两者在设计上[illegible]Brain[illegible]部有加装新的设备）

[illegible]，这台机器人是永野护老师亲自监修、重新制作，又经过二次的全面改装之後，才变成现在的模样所以从以前到现在总共有三种模样的「Brain Powered」[illegible]为造型力与创造质感的天才模型设计家。经过实力派设计[illegible]，[illegible]力的成品！

[illegible]次修改之下，设计者与模型设计者双方都[illegible]；因此这款制品也被称为「高次元的作品」，但是真实状况如何，还是要读者们亲自用眼睛去确认才能明白[illegible]

NEWS

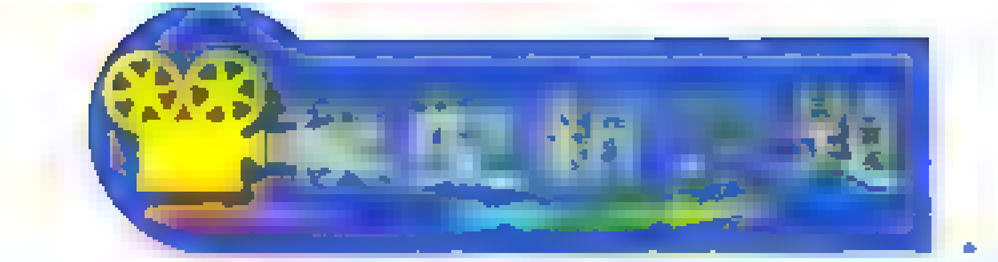






『[illegible]ゴル ラン』
中的「シャランラ」，
比例1：8。





フルスクラッチ クロスボーン・ガンダムX1

クロスボーン・ガダンムX１，它名字所代表的意义就是「海盗」，在设计上也有著这样的风格　整体让人的感觉并不醒目，可以说是硬邦邦的，而在背後的四根スラスター，则是象徵著海盗标志中，下面的四根骨头。构造相当的独特，其他的部分方面，在它的胸前有一个海盗的标志，这个是取材於海盗船船首的联想，身上的武器也都有海盗的意味　整个机器体，就以「海盗」的形象在电视上演出　模型的制作者为カトキハジメ，此模型是把原本的型态加以改装，不过在基本上还是保持有原本型态的架构，比例为1:72　（全高约23公分）



クロスボーン・ガダンム的主要武装バスターガン（左边照片）和ビームザンバー，两者合体後可变成ZAMBU STER。

在卡通中，力了散热而打开头部的面罩，可以看到高达的嘴巴（？），模型让人看起来觉得有牙齿的感觉。而胸前的骷髅标志在卡通中有著一段剧情，在模型上做了立体的处理。

在背部的大型スフスタ，在连结的地方是可以加以移动的，制作上是参考了动画原来的设定。另外，也有在制作时重新设计的地方，就是在其连结关节的地方。

的模样，机
故在军刀上
战斗的强悍
的深刻，
感动的1
续做出2
故请期待

艾夏和阿雷克托两人所驾驶的「テロルミラ--ジュ」，以两手拿著ホーミングブーメラン的姿态在读者面前出现，模型的比例为1:100，全高21.5公分还附有两枝金属制的グランシーカー，模型的本体为橡胶制。





此为比例1:72（全高35公分）的巨大版「黄金骑士AT（パトラクシエミラージュ）」，整体给人的感觉相当有魄力，配件的尺寸也都很大。原型制作者为谷明。橡胶制品。



→第四度搬上动画界的「鬼太郎」又即将登场了！在造型及涂装上都相当具有特色。本模型尚不知比例为何，此为塑胶模型制品。

←『とんでぷーりん』里的国分果林小姐（比例为1:8），以及变身後的ぷーりん。其动作十分可爱，您看了一定会十分满意！

←『幸运女神』的模型一组，比例为1:13，塑胶模型制品。看起来比之前的模型制品要来得成熟，但还是不失那可爱的气息！

→『超时空要塞7』里的米莲·吉娜丝。跟本篇比起来，年龄似乎比较「小」，反正可爱就好了嘛！模型比例为1:8。

→『幸运女神』里，蓓儿丹蒂的天使。原型制作者：龙人氏。还有，另外特别发售蓓儿丹蒂的胸像，塑胶模型制品。

←『95格斗之王』中的麻宫雅缇娜，模型比例为1：6。她每年所穿的服装都有些许的不同。

←在『五星物语』中登场的帕鲁蒂诺，模型比例为1：8，五星迷不可错过喔！

←在『五星物语』中登场，现在在本篇中相当活跃的亚特罗波丝，模型比例为1：6。原型制作者为TOMO。

←↑『街头霸王ZERO』中的新版春丽，将身为格斗家的她，那种慓悍的神情表露无遗。模型比例为1：7，模型制作：大西孝治先生。

↑『五星物语』中登场的MH・Voi-o-LA，模型比例为1:220，展现出其飞起的一瞬间所散发的迫力。

↑在『五星物语』中登场的MH ザカ，模型比例为1：100

←此模型将…角色作了一个新的诠释，像把凌波玲的表情做得更开朗些，模型比例为1：6。原型制作者为…，橡胶制

↑『魔法骑士雷阿斯』中的龙崎海，将…集中的姿势再现，超人气的模型，比例为1：6

←『95格斗之王』中的草薙京，模型比例为1：6。他的姿势令人…有魄力

↑『恶魔战士2』中的莫莉卡，模型比例为1：1，全高45公分、宽幅40公分，是一款具有大魄力的模型。

←原型制作者WOOD先生感觉中的明日香和玲，可惜这并不会在一般的市场上贩卖。

新世紀福音戰士特輯

在这次模型展展出的模型之中，最具有人气的非『新世纪福音战士』莫属，几乎在开场的同时就全部销售一空。在这里我们就当天在会场上展出贩卖的新世纪福音战士模型，作一个介绍

←以卡迪用公式设定为准备制作的二号机模型。会跟在上一次模型展贩卖的初号机一起…

←精神力力的明日香，模型比例为1：6。因为在模型展很快就销售一空的缘故，制造厂商决定下次会增加产量，不过在下一次的模型展销售时，也一定会吸引大量的购买人潮呢！

→看到的人会为之震惊，此为手持刀、机体踏在使徒尸上面的初号机，给人一种强烈的印象，并不单独贩卖其中的角色。原型制作者为佐藤师…拓先生，模型散发出压倒性的迫力。

←此为EVA初号机的模型，全身皆可动；而它的配件和装备的武器也相当丰富，共有67个部分，全高18公分，塑胶制品。

←…的绫波丽，模型比例为1：6，在…展出的角色中，…最高的人气

←葛城美里的橡胶制模型，模型比例为1：6。但在这次的模型展中，美里模型的数量并不多，令人意外

↑此为新世纪福音战士中，在第一话的名场面，绫波丽包著绷带，强忍住疼痛要从病床上下来的场景，模型中还附有病床和医疗器材。模型比例为1：8，为塑胶制，原型制作为李冈邦明先生。

…制作委员会・…



梦的冲击

Dreamcast，这一部综合了Dream（梦想）与Broadcast（传播）之意的家用游戏机，在游戏史上写下了新的一页。

这部新主机的诞生，为游戏界带来什麽样新的可能性呢？

起初单纯而又枯燥的游戏，在短短的期间竟然变得如此复杂而多样化

今後的游戏将会进化到什麽程度呢！

游戏机又将带给我们什麽样的梦想呢？

超级GAMEBOY 任天堂
超级任天堂 任天堂
彩色GAMEBOY 任天堂

Dreamcast SEGA

NINTENDO 64
GAME BOY POCKET
VIRTUAL BOY

白色SATURN

KIDS GEAR

HI SATURN



SUPER GAME BOY

SATURN
V SATURN
SUPER 32-X
CSD-GM

PCE Duo RX
PC-FX

MEGA DRIVE 2
MEGA CD2
WONDER MEGA 2
MEGA LD PACK

PCE Duo R

WONDER MEGA

X4 SF1 SHARP

TERADRIVE SEGA
MEGA CD SEGA

Neo Geo Pocket SNK
Pocket Station SONY

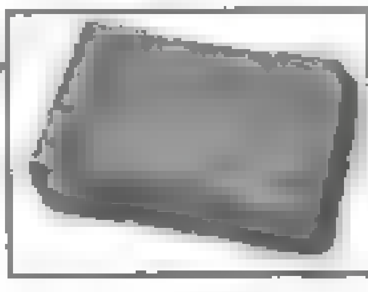


Pipin ATMARK

NEO GEO CD-Z

NEO GEO CD
PLAY STATION
3DO REAL
3DO REAL II
3DO TRY





太空战士V（PS）
太空战士VIII（PS）

太空战士IV（PS）
太空战士VII（PS）
街头霸王II Ex plus α（PS）

街头霸王II
电影版（SS）

勇者斗恶龙VI（SFC）

街头霸王II（GB）
街头霸王II电影版（PS）

太空战士VI（SFC）
太空战士I·II（SFC）

勇者斗恶龙I·II（SFC）
街头霸王II TURBO（SFC）
街头霸王II DASH（PCE）
街头霸王II DASH PLUS（MD）

勇者斗恶龙V（SFC）
太空战士V（SFC）

街头霸王II（SFC）

太空战士IV（SFC）

此时，家用游乐器市场为PS独霸鳌头的局面，为了打破这个局面，SEGA发表了Dreamcast，试图将家用游乐器带往新的时代

原本由SFC所独占的家用游乐器市场刮起了一股次世代主机旋风，之前只以ROM卡匣形式制作的游戏，也渐渐转为CD-ROM，价格也下降了

家用游戏机的可能性—网路对战

在家用游乐器发展的历史中，有一个共通的问题，那就是如字面所看到的，家用游乐器就是让玩家可以在自己家里玩游戏。


↑「电脑战机FOR SEGANET」是使用数据机的网路专用游戏，售价为1580日圆。

当然，市面上也有很多被称为对战及团队类型的多人用游戏。这样一来，一部游乐器就必须具备一个以上的手把，而且玩的人也必须在同一个地方才行。而这些游戏包括了「街头霸王」和「VR 快打」之类的对战格斗游戏、「俄罗斯方块」和「魔法气泡」之类的益智型游戏、还有以从桌上游戏发展而来的「人生游戏」和「大富翁」。


↑SS专用的周边「SS数据机」，是一部专为网路对战游戏而设计的周边，售价14800日圆

反过来说，像扑克牌或麻将之类的游戏，如果自己手上的牌让对方看见的话那么这游戏就无法成立了。就这一点来看的话，之前的游乐器要做到完全的多人同时游戏是不可能的。


↑「SS世界杯足球'98」是一款可以使用数据机来进行网路对战的足球游戏。

而且，利用一部电视的萤幕只能提供给一个玩家第一人称视点画面的游戏，在遇到要让多人同时游戏的情况时，就必须将画面加以分割。这样一来，游戏的迫力与趣味性也就会减半。

于是这个时候就出现了将许多部机器连结起来，利用网路来进行对战的构想了。而这样的构想已经应用在大型游乐场中的对战型赛车游戏上，而格斗游戏也使用了背对型的筐体。

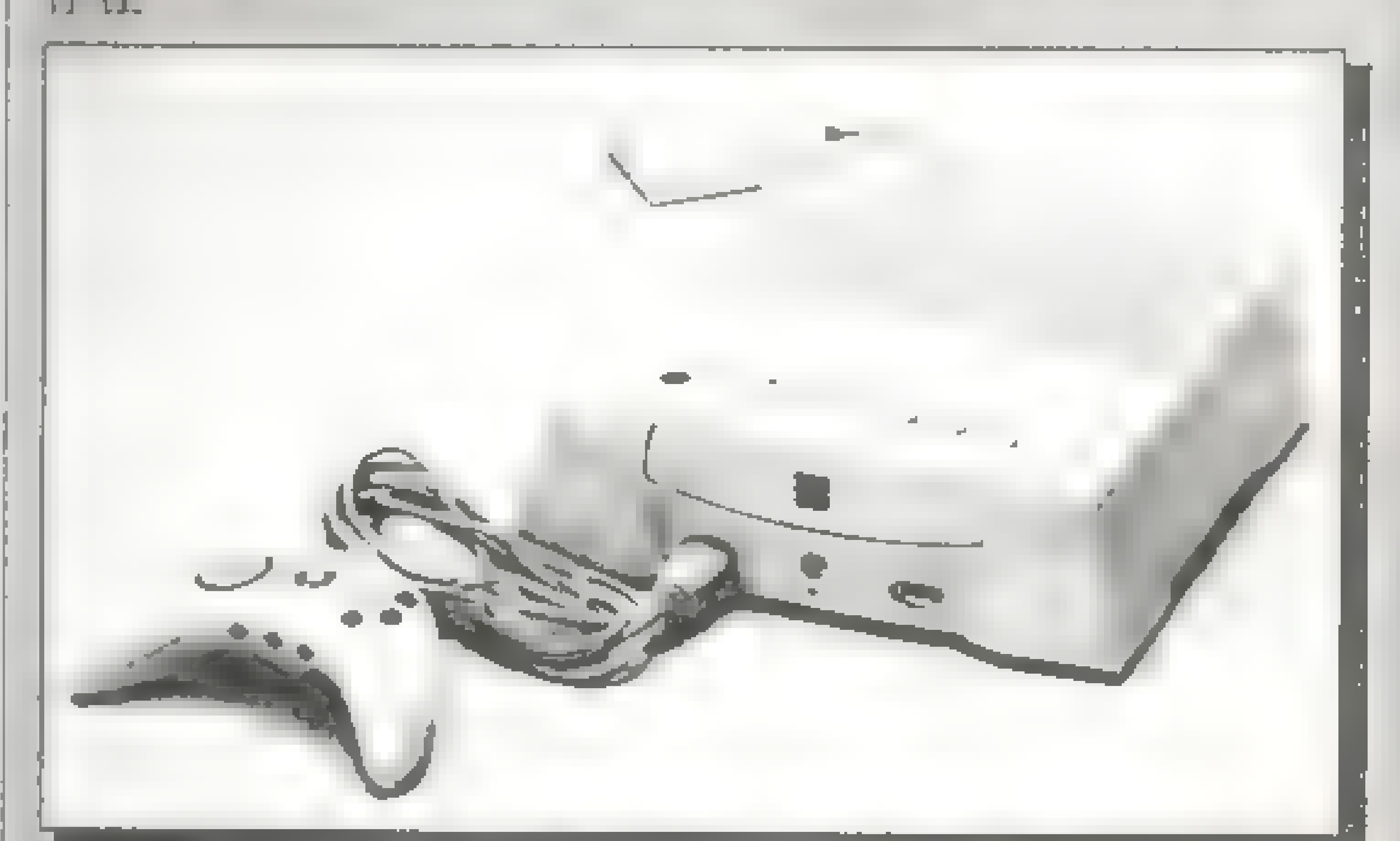
但是，要在家用游乐器上实现这个构想，就必须使用专用缆线，或是利用数据机透过电话线路来连接这两种方法，但是这两者都无法普及化。原因是使用专用缆线的话，在缆线的范围内必须存在两部一样的游乐器与电视机，而这对一般住家环境来说是不太可能的；若是使用数据机的话，不仅电话费的支出太高，而且只为了玩某个游戏，却必须购买价格比游戏还要高的数据机，这对玩家来说实在是划不来。总而言之，要使网路游戏普及就必须先解决上述的问题。

不过，现在人们口中所说的网路是国际性的网际网路。它的存在，已经大大的改变了家用游乐器的网路概念。

夭折的梦想
资讯家电制品的先锋

在Dreamcast(以下称DC)问市之前，市面上也曾经出现过一些被称为多媒体机器的家用游乐器，像是Panasonic的「3DO」、万岱的「PipinATMARK」等等。

不只是用来玩游戏，也能当作计算机来使用的家电制品，如此强大的性能确实令人相当期待，但是与PS或SS相比之下，游戏软件数量不够充实却是它们的致命伤，特别是「Pipin」，就算说它是搭载了通信机能的小型麦金塔计算机也不为过，可是……另外，消费者对它们抱持了过度的幻想也是其失败的原因之一，DC虽然也重强调它自己的硬体功能，但是它并没有忽略家用游乐器最基本的「乐趣」与「游玩」，因此，上述的多媒体机器就变得像是一种似是而非的存在。


↑这是万岱于'96年5月推出的多媒体机器「PipinATMARK」，原本以具备上网功能的游乐器为号召而人受期待，后来因为销售不理想而退出市场，可以说是「夭折的梦想」的最佳代表。

家用游戏机历史轨迹

硬体

超级任天堂（任天堂）
GAMEBOY（任天堂）
Disk System（任天堂）
任天堂红白机（任天堂）
21G-SF1（SHARP）
TWINFACOM（SHARP）
C1（SHARP）
GAMEGEAR（SEGA）
MEGAMODEM（SEGA）
MEGADRIVE（SEGA）
MASTER System（SEGA）
SEGAMARK III（SEGA）
SG-1000 II（SEGA）
SC-3000（SEGA）
SG-1000（SEGA）
PC-CD-ROM（NEC）
PC-Engine（NEC）
NEO GEO（SNK）



软体

勇者斗恶龙IV（FC）
太空战士III（FC）
对抗机种陆续增加，任天堂也发售了红白机的次世代主机「超级任天堂」，但是，最棘手的强敌竟然是自社已经普及化的红白机，真是让人觉得有点讽刺
勇者斗恶龙III（FC）
太空战士II（FC）
勇者斗恶龙II（FC）
太空战士（FC）
勇者斗恶龙（FC）
任天堂红白机登场已经3年，第一代「勇者斗恶龙」发售，之后的RPG游戏多半受到它的影响，说它建立了日本RPG游戏的基础一点也不为过
'83年对於家用游戏机来说，可说是纪念「任天堂红白机」发售的一年，不过，此时的任天堂红白机=家用游戏机只是个高价的玩具而已

●凝聚梦想的游戏机 Dreamcast登场！

在玩家的期待下，背负著游乐器进化梦想的Dreamcast（以下称为DC）终于发售了。就硬体的配备来看，CPU和绘图能力都大幅强化、搭载了通信机能、使用大容量的CD-ROM（称为GD-ROM）等等，DC确实是拥有许多的优势。而从游戏制作厂商来看，DC的最大特点应该是可以很容易开发游戏软件吧！。

怎么说呢？因为它的OS采用了Windows CE（可与家电用品搭配使用的视窗软件）。正因为如此，具有Windows环境开发经验的程式设计师便可以很容易的撰写DC的程式。而且由于Windows CE的游戏开发用环境相当充实，所以记忆体的管理等比起以前的情况要来得简单许多。

此外，DC具备了能够接续网际网路的功能，并且使用了可当做携带型游戏机的视讯记忆卡，这一切都让人感觉到家用游戏机的可能性又向未来迈出了一大步。

DC不仅具备了这些只能在个人计算机上见到的功能，而且就单纯的家用游戏机而言它的功能也相当的充实，说它是一部「梦幻的游戏机」也不为过

Dreamcast可以实现梦想吗？
湯川專務之專訪

Dreamcast会让游戏产生什么样的变化？现在我们就来请教SEGA的代表人物，汤川专务吧！

「到目前为止人们的心中存在著"游戏只能一个人愉快地玩"的概念。但Dreamcast的登场，则实现了与许多人在网路上沟通交流的乐趣，我想这会是一个极大的转变。

就性能来说，它超越了包含SS在内的其他机种。在游戏的部份，不只是要服务狂热派的玩家，我们也尽力地制作适合一般玩家的游戏。此外，由于DC搭载了网路连线功能，所以也能够满足不常玩游戏的人的需求。」



←汤川英一/SEGA·ENTERPRISES负责对外宣传·流通。「请一定要用Dreamcast上网参观我的网页，不胜感激」

其他的游戏

VR战士3tb / SEGA·ENTERPRISES / 5800日圆
[illegible] / UBISOFT / [illegible]
[illegible] / SEGA·ENTERPRISES / 5800日圆
噗哟噗哟4 / Compile / 5800日圆
生化危机 / 卡普空 / 价格未定
宠物电脑组 / SEGA·ENTERPRISES / 价格未定
电脑战机2 / SEGA·ENTERPRISES / 价格未定



↑在DC强大功能的支援下，品质丝毫不输给大型电玩版的「SEGA越野赛车2」/SEGA·ENTERPRISES/5800日圆



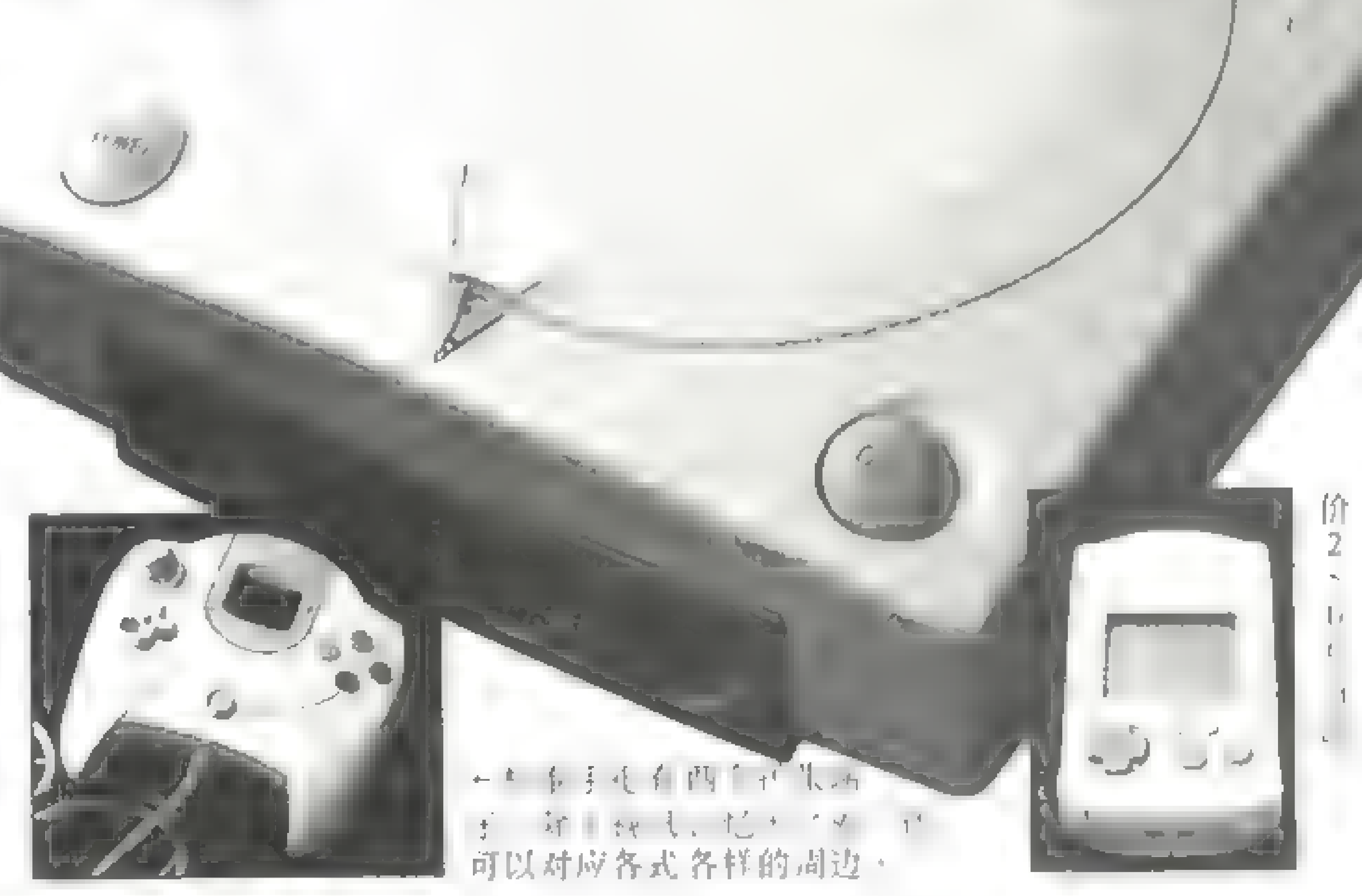
↑描写与8个女孩子们相遇的恋爱游戏「向北」/哈德森/5800日圆



←以两个主角不同的视点来进行的悬疑类型冒险游戏「七月」/Fortyfive/5800日圆



←SEGA的招牌游戏，音速小子系列的最新作「索尼克大冒险」/SEGA·ENTERPRISES/5800日圆



←[illegible]可以对应各式各样的周边。

[illegible]

● 未来的游戏形态 互动式电影

从PC-Engine以来，已经发售过不少款加入了互动式电影的游戏。但是，并不是每一部作品都卖得很好。而这些卖不好的作品都有一个共通点，那就是制作者只是单纯地把互动式电影当作冒险游戏的点缀，并没有为它们加入新的「可能性」。

在那之中，也有尝试为互动性电影加入全新可能性的游戏，像是ProductionI·G所制作「创作剧场（やるドラ）」系列，和以「影像表现的可能性」为重点而由电影工作者所制作的「东方快车杀人事件」等等。

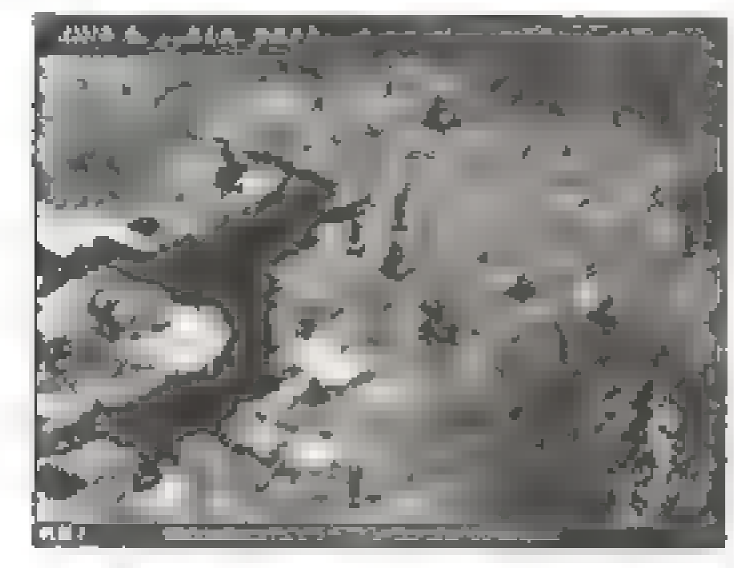
以Dreamcast为首的21世纪家用游戏机，以及一直尝试著全新可能性的视觉工作者们，将会讲述什么样「故事」呢？

● 从动画到游戏 阳光女孩

「从可以看的剧情，演变为可以亲身体验的剧情」以这样的一句广告词开始，SONY·ENTERTAINMENT推出了「创作剧场」系列的第三款游戏。游戏中除了玩家的行动选择画面外，全部都是动画场景，就像是随著玩家的选择而让剧情产生变化的OVA（剧场版动画）一样。这部「阳光女孩」里的女主角是由林原惠担任配音，人物设定则是由「攻壳机动队」的作者士郎正宗担任



↑不只是主角的配音有[illegible]，游戏系统也[illegible]了许多（SCE [illegible]）



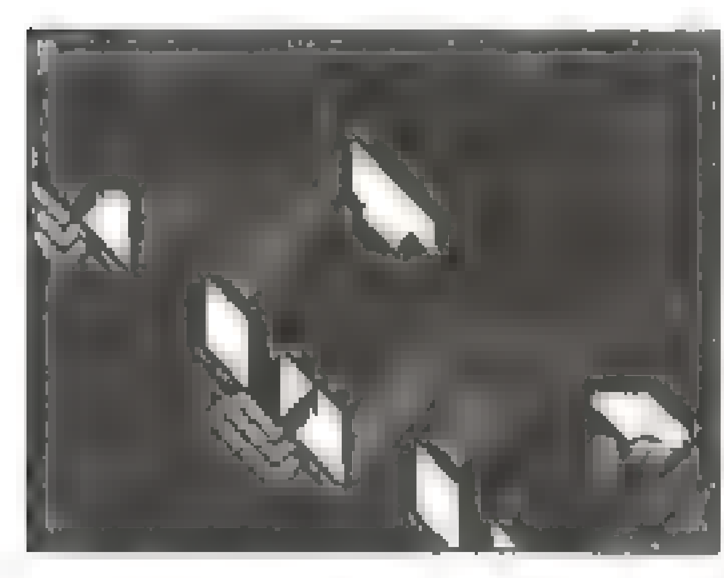
↑以策略来决定胜负的日制网路游戏「信长的野望 网路版」

梦想的游戏软件

●未来的游戏形态 网路

说到对应网路功能的游戏，在之前的家用游戏机上可说是完全没有。当然在Dreamcast发售后，这样的状况已经渐渐地有所改变，但是现在的状况仍不明朗。

那么，就让我们先来看看早就掀起网路对战风潮的电脑游戏，并且从这个角度来思考一下未来家用游乐器的网路游戏将会如何发展。



↑「网路创世纪」，可称之为究极的互动沟通式游戏

在网际网路普及之前，不管是计算机游戏或是家用游乐器，其状况都没有什么变化。但是在网路普及后，情况就有所不同了。其中特别值得注意的是在全世界都造成轰动的「Diablo」，就游戏本身来看，它只不过是探索地下迷宫进而打败魔王的RPG游戏。但它成功的最大理由是因为软件公司提供了免费的专用伺服器，玩家可以利用这个免费的伺服器来上网，一次最多可以和另外三位不同的玩家一起在迷宫内进行冒险。不只如此，在同一个迷宫进行冒险的同伴们，还可以利用Chat（文字交谈）来沟通，在无形中就增加了许多乐趣。在游戏中，同伴们可自由选择协力、无视、敌对的关系，因此自由度非常地高。这样的设计，与其他以程式设计出来的角色为对象的游戏相比就有了截然不同的乐趣



↑「Diablo」是一款带起全世界网路游戏热潮的重要游戏。

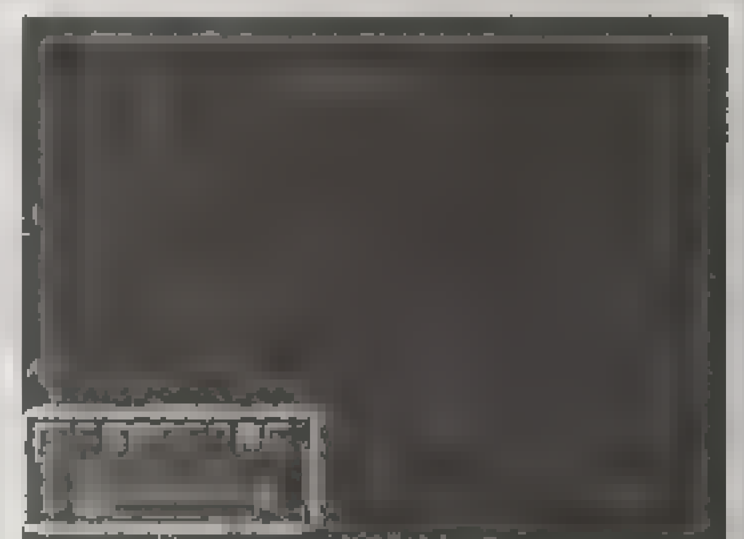
还有，可以让玩家互相沟通产生互动的这一点，也让网路游戏进化为前所未有的游戏类型，「网路创世纪」正是这种游戏类型的代表作。在这款游戏里，并没有预设任何目标，玩家们所要做的只是学习生活上的技能，并与其他的玩家进行互动与沟通，是一种相当有趣的类型。

和计算机游戏一样，网路游戏的风潮也波及了家用游乐器。从各种携带型游乐器都具备了通信对战功能的这一点来看就是最好的证明了。

网路游戏的先锋 GAMERS DREAM

说到今后的计算机游戏，「网路」一个是绝对不能够忽略的关键字。但是，在日本因为有各种现实因素，网路始终无法普及化。其中最大的一个理由就是「构筑一个网路环境需要大量的资金，而后续的维持经费也是相当可观的。因此，NTT公司所属的NTT DATA在去年冬天开办了网路游戏的伺服器连接服务「GAMERS DREAM」。这是代替游戏开发公司向上网的玩家征收服务费并负责维持管理好几千人连线的伺服器，让游戏开发公司可以专心于游戏的开发与销售的新服务系统。这样的举动说不定会将日本的网路游戏带入一个崭新的时代。





↑「GAMERS DREAM」的第一次大型活动就是一次让3000人同时上网玩幻想式RPG「Dark Eyes」。

家用游戏机仍会持续地进化

到此为止我们已经把游戏的过去与未来，以及互动式电影和网路游戏的例子都做了介绍。当然这两种形式并不是游戏形态发展的终点，我们只是以这两种形式为例子，来探讨Dreamcast这部21世纪的家用游乐器的可能性，而现在正在孕育的新游戏型态可不只限于这两种喔！

对于由「可动」的冒险游戏之构想脱胎换骨而来的互动式电影来说，Dreamcast的登场让它的自由度获得了更进一步的提升。像「创作剧场」系列或是「东方快车杀人事件」这样的实验性作品里所产生的崭新观念，可能会促使以后出现比剧场版动画更加刺激，但登场人物并不会使玩家产生不搭轧的感觉之游戏，能玩到这种作品的日子应该不远了吧！

另一方面，因应由计算机游戏界所主导，一直有新作品推出的网路游戏，不只是Dreamcast，连任天堂的「NINTENDO64」用扩充周边「64DD」也决定要搭载数据机，并且正在进行硬体性能的调整。

从一个人玩到与许多素未谋面的同伴们一起同乐，网路游戏已不只是娱乐事业，它说不定还蕴藏著改变玩家们生活形态的力量。「从静态到动态」、「从个人到群体」，游戏以这样的方式一路进化而来，而在它的前方存在著谁也没见过的梦想。

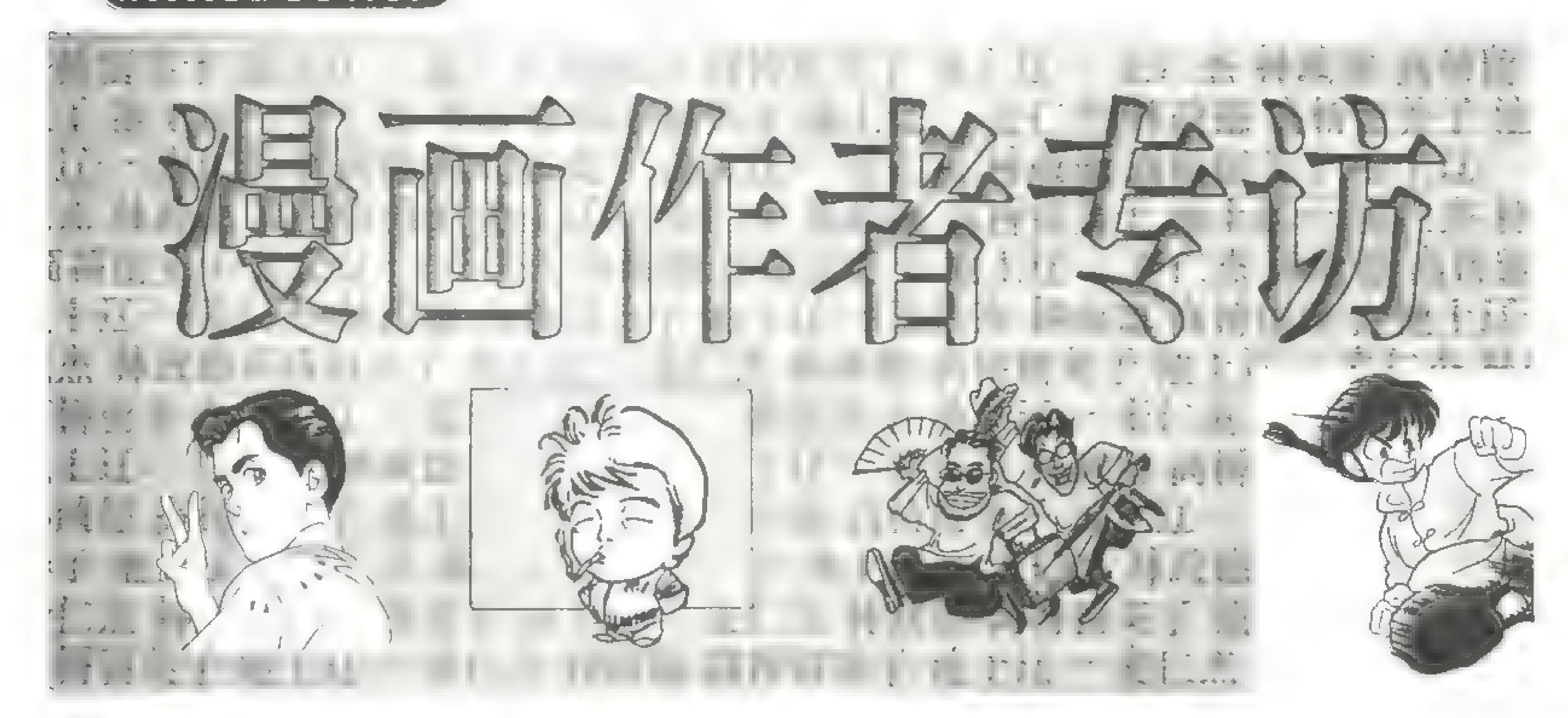
● 从电影到游戏 欧亚快车杀人事件

「拜硬体功能所赐，才能让我们做到想做的事。」这是总监制高岛健一先生所说的话。这是一部全部以实际拍摄的场景来表现真实感，玩家在行动时会遭遇到各种突发事件，而相当真实且充满魅力的「活动式剧情」电影（艾尼克斯）。高岛先生原本是电影工作者，所以在画面的运镜处理以及玩家的视角移动处理都是一流的。豪华的演出阵容也是本游戏魅力之一。



↑从CD4 枚组这样大的容量可以感受得到本作确实承袭了电影的制作概念。

漫画作者专访



高桥留美子 RUMIKO TAKAHASHI

FUNNY！漫画孩子王

给你傻傻的、好久不见的孩子气！
她一看到池上辽一的画，就想当漫画家。
她最喜欢筒井康隆的胡闹科幻小说。
所以也要自己的读者快乐的笑……

这次所访问的是《瓦路福星》及《乱马1/2》的作者高桥留美子。「比如说，在构思时是很辛苦，当灵感一闪之际，啊！似乎想到了什么，接著就像推骨牌一样啪啦啪啦地全部一涌而现，那种快感，真是太棒了！」这位认为画漫画是最幸福的漫画家说。



Q 你的出身地是……？

A 新泻县新泻市。

Q 从小学就喜欢漫画了吗？

A 那时候是经常乱画。我最喜欢池上辽一的画，常常模仿他。一看到他的画，就想在将来成为一个漫画家

Q 漫画研究会的活动呢……？

A 是从高中时代开始的 [国中时代]都没有画漫画的人，上了高中画漫画的人却多得吓人。在那一群人中，有一个就是目前活跃于小学馆近藤洋子（近藤ようこ）。当时的活动内容相当简单，没有联络性的刊物，而即使结集成册，也只有粗糙的手写印刷似的东西而已。

Q 第一次投稿是几岁？

A 高中一年级时投给少年杂志，但被退稿了，此后有一段时间都没投稿

Q 高中毕业后就来东京吗？

A 是的，进入东京的日本女子大学就读。由于心中还留有高中时投稿被退的那种挫折感，因此当时很认真地打算将来要做个上班女性。但在那里却又出现了漫画研究会活动。那时一起进大学的，有许多人都想从事漫画工作，于是大家开始聚在一起研究漫画。那时候并没有社团办公室，都在学校里的冷饮店中聚会。慢慢地大家都知道只要去冷饮店，就会遇到漫研的人。人数虽然不多，甚至有社团灭亡的可能，但后来加入许多人，注入新血，而使这社团再度的复活了。

Q 在这期间有完成作品吗？

A 倒是没有，不过有拿一些刚开始画的东西去《JUMP》，之后就进了小池一夫老师的剧画村塾。在那里曾画完一部作品。村塾的人说要把那本拿去卖，不过还是没法卖。另

外又画了一部投稿的作品去参加《少年SUNDAY》的新人赏，结果得奖了。

Q 在剧画村塾这段期间……。

A 大概半年，是我上大二时的事　当时有一门课是编剧与作画，就是把原作者所写的故事做成漫画，很有趣的。我自己编剧、画画两者都做，这对想成为职业漫画家的人来说，是相当好的训练方式。不可以只是想画看看，不成功就算了……而要有不画不行的那种高昂士气才可以。而且画漫画又可结交新朋友，何乐而不为呢？

Q 何时完成第一部成名作？

A 在升大三的时候，那实在很侥幸。那次的漫画赏有四个人得奖，我大概是第三名。他们告诉我说前二名的作品要正式登在周刊中，而我的则刊在增刊里，当时我觉得这样子真不好……因为看周刊的人一定比较多啊！就在周刊快出刊时，有个专业画家的作品突然无法刊出，结果就把我的得奖作品放进周刊去补那些页数。

Q 第一次印刷出来的感觉如何……？

A 真是棒！我简直觉得再也无法放弃漫画了，很幸福的感觉。不用工作，只要画漫画就能赚钱，这是最好不过的了。也就是说：一边享受、一边做、又能赚钱，真是好得无可挑剔

Q 出单行本时，也是这种感受吗……？

A 非常兴奋啊！因为出单行本是我最大的梦想。

▲死对头的小茜及珊璞，在羽毛键球[illegible]中碰上了，两个好强不服输的女孩非拼个你死我活不可，谁会胜利呢？谁会获得乱马的「芳心」呢？



▶小茜答应话剧社演出「茱丽叶」一角，为了剧中的一吻，[illegible]、九能带刀、五寸钉及乱马在舞台上展开乱斗，到底吻落谁家呢。

Q 刊出得奖作后，是否就顺利进行……？

A 大家对我得奖作品的反应似乎都不错，于是大约一个半月后，立刻在周刊上连载《五路福星》。

Q 读大学和画漫画间的冲突，很伤脑筋吧！

A 刚开始有五次的连载常利用暑假来做……学校会提前把交报告和考试的时间告诉我们，我就在能力所及下来画。这情形我也让编辑部的人了解

Q 学生时代以这种短期集中连载的方式，共连载了几次？

A 很幸运，《五路福星》很受欢迎，五回连载完毕后，又做了一次十回连载，并曾在增刊《SUNDAY》中画过一部单独的短篇。大学毕业后，就一直持续出在周刊连载上了。

Q《五路福星》是您第一部以笑料为基础的作品，当时的动机是……？

A 我想画的东西有很多，但我想，要画什么最合适呢？画好笑的是否比较好呢……我在高中时最喜欢筒井康隆的胡闹式科幻小说，所以我也想尝试画像这种好玩的东西。因为这种好笑的作品反应最快，只要看到读者笑出来了，就可以知道这作品很有趣……



◀一碰冷水就变成女孩子的乱马，在公共浴室中被[illegible]



▲[illegible]



▲[illegible]



▲吃了强力面的小茜，力量变得其大无比，连乱马都无法制服，不过副作用是会长胡子，乱马能让她吃下解药吗？

Q 在少年志上画 不会有压力吗？

A 也许在男性作家可会有那种竞争意识，但我是女生，我在这特殊的地位上从容地[illegible]着

Q 这十三年的漫画家生涯中，最辛苦的是什么？

A 那就是在开始画《乱马1/2》时，最辛苦了，乱马的烦恼持续了好多年，感觉像是这些自己创造出来的东西，好像不是我的了，而角色也一点都动不起来 《[illegible]》[illegible]者群是在高中个大[illegible]这一年龄[illegible]的乱马是以小学或[illegible]中生为对象 但[illegible]情却不如我所想的[illegible] [illegible]我[illegible]白了漫画之难、之[illegible] [illegible]自己心中，也对读者年龄层的下降感到恐慌 《[illegible]》的长期固定读者，非常讨厌乱马，到现在还无法接受乱马 [illegible]这也是无可奈何的，因为乱马这部作品，并不是以他们为对象来画的 [illegible]方面，我[illegible]是否有孩子真心喜爱读这套书的。结果，我承受的这种压力之苦，引发腹膜炎住院[illegible]……

Q 出院后有什么改变吗？

A 休养了[illegible]个[illegible]之后，心情轻松不少，不再钻牛角尖，好像都不在了了 不久也获知有许多儿童读者在读我的作品了。

Q 为了漫画创作，是否去吸收其他的东西？

A 我读了很多书，但身为一个漫画家，我却是不看电影的 小说也读，但没有印象深刻的 我反而比较喜欢看报导文学

Q 你认为漫画主要的精神是什么？

A 我不认为漫画必须去描写人生、讨论社会象啦等等，而是在繁忙的周里，可以在漫画中找点乐趣就行了

Q 你这想法与少年志的方向相同吧！

A 少年志并[illegible]走成人路线，而是以孩子的感受，去画一些有点傻傻的、可笑的东西 我希望能一直在少年志画下去

Q 请对漫画学院的学生提出一些建议吧！

A 希望各位画自己想画的东西，当然，要以能让人看得懂为前提 若想要人来读你的作品，你就必须从头至尾好好的画完，这是对读者的一种尊重 或许我们以为，像首[illegible]打书，或十五、六岁时的经历，在长大后就会逐渐忘掉了，其实不然，还是有一些东西会残存下来 作品是活的







黑暗的挖掘者

池上辽一致力追求写实画风，极贴近现代社会的人性丑恶面，
总令读者警省撼动！
同是漫界人的马荣成，再访这位多年老友，
漫漫叙述大师谦逊踏实的写画生涯。

在编写《泪眼煞星》的时候，池上先生特别到过香港九龙城寨，并亲身体验过这一个地方，这里的古旧、粗糙，都表现人性另一面的真实感觉，这一种感觉是令池上先生很喜爱和感动的。

理智的漫画生涯观

练马区，一个幽雅的居住地区，有很多漫画家住在这里，池上辽一也不例外。带着很兴奋的心情走进他的工作室，池上小小的工作室，加上一大叠一大叠的参考资料、助理积极热诚的工作气氛，与练马区严寒的冬天形成强烈的对比。

十年，上次到池上的工作室是1983年的事，表面上一切都没有改变，唯一的变迁，就只有他的助理。在池上的概念中，助理若到廿五岁便应做终结，若是跟他的助理到廿五岁还没有上笔或助理成就，池上便主动要求该助理提出请辞，免得再把光阴花在漫画上，这是一种很理智的想法。

刻苦的助手生活

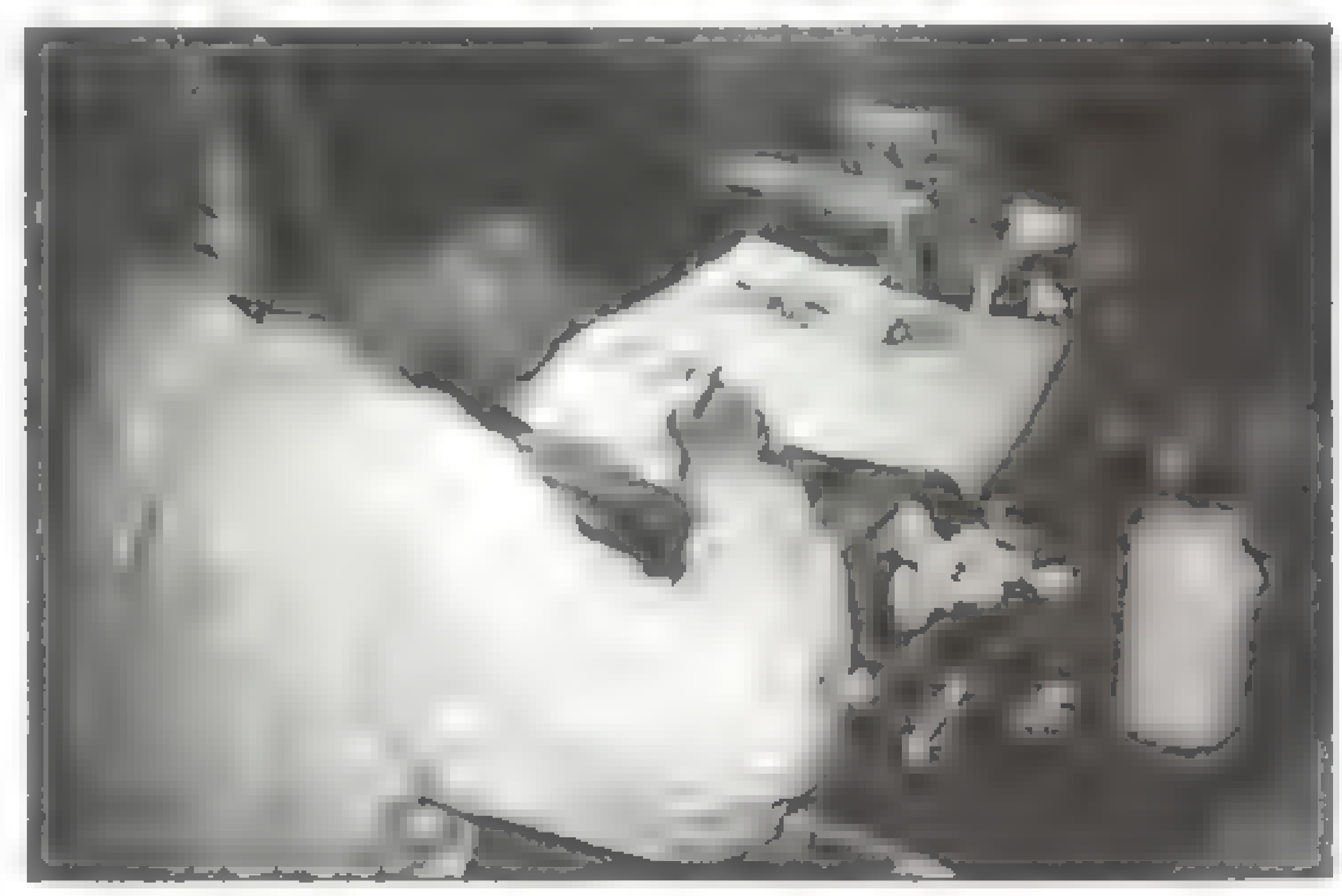
池上的助理日间工作，晚上便会练习写稿。在日本当助理起初有很多只提供居住地方，并没有薪水可言，工作了二、三年，薪水才约只有七、八仟日圆，但每年则有额外奖金，奖金的多少，则要视漫画家的收人和助理工作能力而定，可见在日本的助理生涯比香港还刻苦



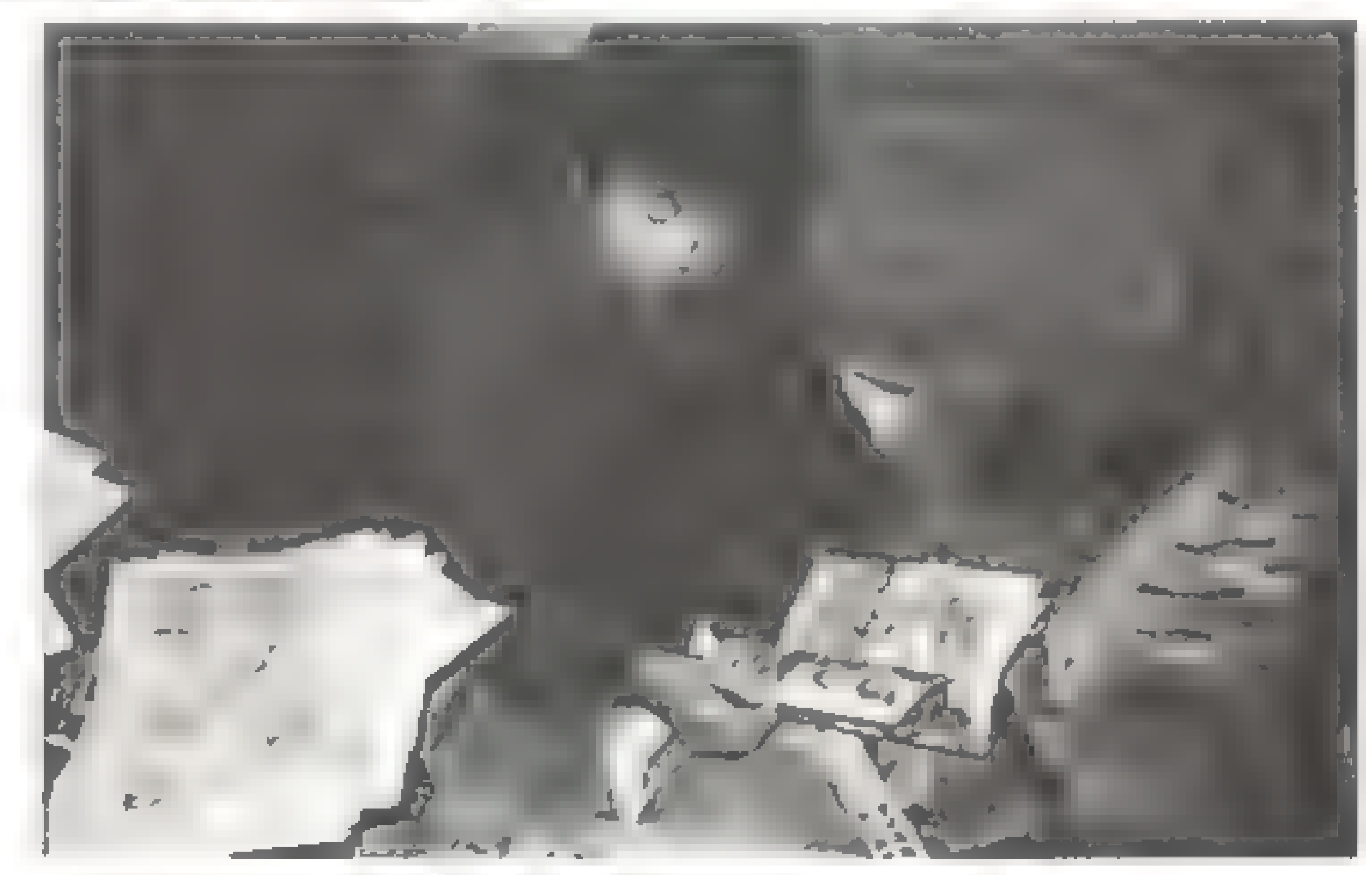
▲ 由右起：马荣成、木村忠夫（日本漫画[illegible]）、池上辽一[illegible]

致力追求写实画风

池上早期的作品并非写实风格，1969年发表的<蜘蛛侠>，更被一些漫画家指为没有创作性的粗劣作品。1970年，池上开始与小池一夫合作短篇作品<地狱裁判>，1974年在小池一夫的要求下，池上的作品渐渐走向写实，而写实的漫画并不能凭空想像，从那时候开始，池上先生便养成搜集参考书的习惯，甚至把图片放大印出来，但这是不够的，画面往往不够自然，欠缺生气和活力。池上为了表现肌肉的线条美感，为此便要常阅读有关人体结构和健身之类的书籍，池上在这方面的努力，使七〇年代他的人物造型能力上深远地影响香港漫画家。



▲ 日本的助手生活刻苦，池上对自己的助手亦要求严格，「到廿五岁还[illegible]」。



▲ [illegible]旁散放着未完成的原稿[illegible]

李小龙影响写画观念

李小龙的出现，使池上的写画取向有了一定的观念，在<男组>的高柳秀次郎，不就是李小龙的化身吗？最重要在池上的作品中，不论是中国人、日本人，最后必定战胜西洋人，把洋人打倒。但在体格上，黄种人都比洋人小！池上便一直采用这感觉，而这感觉来自－李小龙。多年来都是在作品中渗透这一种感觉，意识。

毛笔→钢笔 画技明显转变

七○年代中，池上因病，<男组>中断了半年才重新连载，全新连载的<男组>利用很硬的线条，就连头发也采用钢笔勾位，和在<男组>早期常用毛笔的惯性运线效果，两种风格区别明显。这一个技术上的转变，有很多读者还以为是池上的助理所代笔！

今天，池上正巧否认其事呢！由于池上的作品长期是由剧作家提供故事，有时候遇上一些不必要的暴力色情画面，或不喜欢的故事，也有情绪低落的时候。

掌握细节・表露人性

在人物造型上，横山光辉是影响池上的一位漫画家，尤其在脸相的掌握变化上。后来池上为了表露人性丑恶的一面，有时也得加一些牙垢、脏指甲之类的小节，这些在对比之下，必能衬托故事主人的角色刻划。

池上很谦恭地说：「他的作品在日本已属旧派，现在能够影响漫画界的，则只有大友克洋！」其实，漫画不应有新旧之分，只有好与不好！手冢治虫的画风也不见得很新派，有谁敢说他不好呢！



▶其中曾连载的作品《サンクチュアリ》（台译「圣堂杀手」）描写日本黑社会与国会议员之间的金钱斗争，颇具震撼力的作品

池上遼一
IKEGAMI-RYOICHI

⊙出生地：日本福井縣武生市
⊙生日：1944 年 5 月 29 日
⊙現居：東京都練馬區
⊙血型：B
⊙代表作：SPIDERMAN/男組/男大空/I・餓男/殺愛/CRYING FREEMAN/傷追人/赤鳩/追跡者/青拳狼/信長/OFFERED/舞/BOX/王立院雲丸之生涯。

池上遼一 紀事

池上辽一初入此行时，曾是水木茂的助理，1961 年以日之丸文库的单行本《魔像》作为处女作。

- ■1968 年于《周刊少年 KING》连载<追迹者>（过真先原作），翌年于《月刊别册少年 MAGAZINE》发表以美国漫画英雄为主角的作品<蜘蛛侠>，开始得到读者的支持。
- ■1972 年，与小池一夫、松森正组成班底，于《周刊少年 KING》连载篇作品<地狱裁判>。
- ■1970 年在《周刊现代》连载<I・饿男>（小池一夫原作），作品开始向青年志进军。
- ■1974 年开始在《周刊少年 SUNDAY》，连载<男组>（雁屋哲・原作），大受欢迎，还在76年改编成真人电影，一直到年79才连载完结，<男组>成为池上最重要的作品之一。
- ■1980 年，在《周刊少年 SUNDAY》连载<男大空>（雁屋哲原作）、1983 年<舞>（工藤和也原作）、1985 年<王立院云丸之生涯>（广井王子原作）等出色佳作。
- ■1982 于《BIG COMIC SPIRITS》连载的<伤追人>（小池一夫原作），以硬朗的故事桥段及充实的画面把万千读者迷倒。在此志上，再次与小池一夫搭档的 86 年《GRYING FREEMAN》、88 年<赤鸠>、89年<OFFERED>等，都一再奠定他在日本漫画界的地位

另外，以历史剧为主题的野心之作<信长>（工藤和也原作）连载，是他漫画开拓的新境地。现在于<BIG COMIC SPIRITS>连载中的<サンクチュアリ>（史村翔原作），以卓拔的画力与感觉构成架构，在漫画界深具影响力。



◀池上辽[illegible]《[illegible]》[illegible]与世界杀手组织[illegible]此作品从[illegible]香港[illegible]此作[illegible]欢迎[illegible]

我最喜爱的作品

《サンクチュアリ》

池上辽一：「在我编写这套作品之前，已得悉故事十分精彩，整个结构有如把古代的三国志搬到现代舞台，现代人为权力斗争而不择手段，个中涉及人性的刻划……在执笔之前我用了大量的资料搜集，也没有特别要为该故事编写色情暴力的场面，写起来蛮感畅快的」(サンクチュアリ，台译「圣堂杀手」)



麦仁杰横霸天下

假如我是出版社，我希望在每一本杂志都能开辟一个纯粹属于新人的空间，不要去干涉他们的主题啦、风格啦……让他们在未来自己去取舍……我都喜欢，不论喜剧、科幻、写实……少女漫画也看呀！特别刊载，麦仁杰接受日本漫画学校访问全文！



Q 先从你小时候画画的经验谈起吧！从小就喜欢画画吗？

A 是啊！不过都还只是「乱画」的阶段。我很喜欢画一些小动物，那时候的志愿不是当画家，而是当个动物学家，想像着到非洲、新几内亚那些地方，和着吉普车跟大象、犀牛在一起呢！

Q 第一次看漫画是在何时呢？

A 大概小学三、四年级才看到的，那时在台中乡下地方，资讯比较不发达，我还搞不清楚这种表现形式就叫「漫画」，只觉得很好看

Q 比较偏好的漫画，以及令你印象深刻的是那些？

A 好像没有那一手冢治虫的看得比较多，他的图很容易让人接受……又想起来了（笑）我记性比较差！还有《无敌铁金刚》，我对那些机器人跟怪兽很感兴趣一怪兽被我归类「动物」，所以特别喜欢。

Q 你知道这些漫画，绝大多数是从日本来的吗？

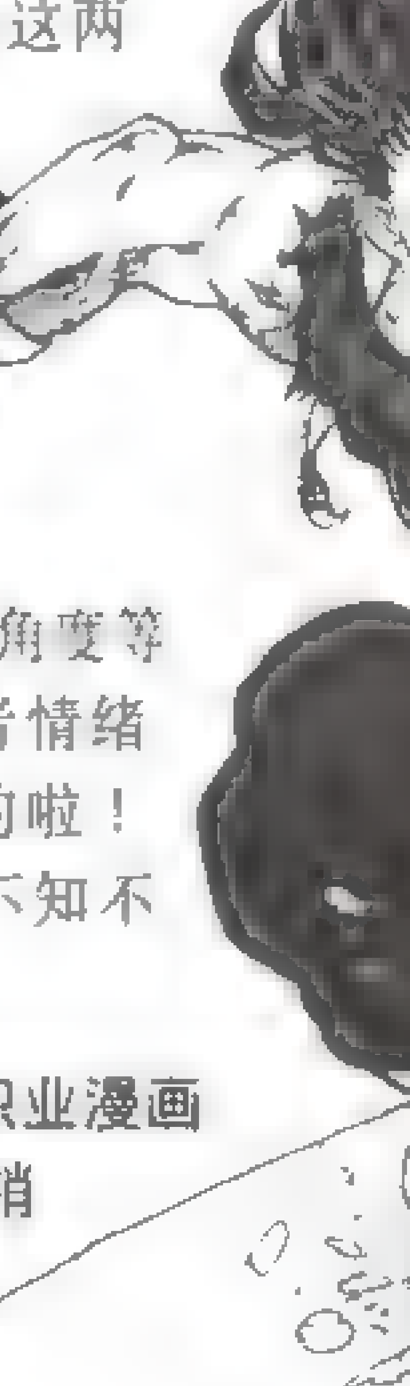
A 不知道。我以为它们是从另一个次元来的，宇宙人画的（笑）……一直到上台北念复兴商工一另一位漫画家陈弘耀就在我隔壁班，借著他和一些同学，才对漫画有更深的认识。另外学校附近有家「花生堂」书店，我也在那里看到许多原版日文漫画。

Q 真正拿沾水笔画漫画是在……。

A 透过陈弘耀的介绍，我认识了大然社长吕墩建，第一支沾水笔就是他送我的。刚用时觉得很别扭，加上手劲又大，常常把纸刮破……那时我已经高二了！

Q 走在职业漫画家之前，你从事的工作是－？

A 半调子啦！毕业后我先在宏广公司做构图工作，也参加「漫画大擂台」比赛，以作品〈天问〉获得第一名。（笑）老实讲，那时我没有「立志当漫画家」什么的想法，纯为了十万块奖金才参加的，因为要养家啊……有机会再说说我麦仁杰感人肺腑、赚人热泪的另一面吧！



Q 构图工作对你在漫画上有那些影响呢？

A 虽然我因为对公司制度的不满而辞去工作，但这两年的构图经验，对我在漫画上的表现确实有影响。譬如说，如何利用人物和背景之间的比例、角度等等，营造出想给读者情绪气氛……蛮难形容的啦！这些影响应该是在不知不觉中流露出来的。



Q 现在你已经是个职业漫画家，并且在台湾省销售量第一的《热门少年TOP》周

刊连载＜横霸天下＞。与过去在《欢乐》、《星期》画画比较，有不同的感想吗？

A 有！差异很大！《欢乐》时期，我觉得作品的实验性很浓厚；在《星期》则比较一意孤行，想做自己的东西，较难跟出版社协调。一直到画《天才超人顽皮鬼》，尝试了商业喜剧路线，觉得，其实也有收获的

Q 感觉你并没有很确定的风格，自己认为呢？

A 我就是心有旁骛，什么都想做，拍木偶动画呀、实验短片啦……像目前在《TOP》画＜横霸天下＞，是很专心在画没错，但不代表就要一直画下去，中间有空还是要多试试新东西。

Q 有比较欣赏的漫画家或作品吗？

A 没有，我都喜欢，不论喜剧、科幻、写实、少女漫画也看呀！连比较「讨厌」的风格也没有。他们一定都有自己的优点在

Q 这么说，你蛮「博爱」的　这种态度也反映在作品上吗？

A 嗯！有人说：「麦仁杰，你这样变来变去的，读者会无所适从。」我觉得无所谓啊，好看就好了，何必把自己限定成某个样子，或许下篇就推出少女漫画了！事实上我也真的画了几个短篇少女漫画，只差完稿而已。

Q 另外，从92年开始，日本版权漫画大量进入台湾市场，以你身为台湾漫画家的立场，对这件事有何看法？

A 无奈，读者是残酷而现实的，他们只管好不好看，不管你是本土还是国外，我想本土漫画家要面对这个事实了、已经无法再拿过去的编译馆审查打压、或者盗版猖獗等等理由来逃避，在产量方面短期内间无法和日本比较，但在质的方面，最起码要差不多。这点要我们自己努力了！

Q 对于《热门少年TOP》，国内稿和日本稿并列上档的做法……

A 这我没心结，有些人对这种方式有点排斥，但这会对上档的漫画家们造成「画得更好」的压力，对彼此都是良性的竞争，没什么不好呀！不过我个人对日本漫画高度企业化经营的方式不甚苟同，太过分注重读者意见了，结果原本很精采的故事就开始又拖又赖下去……像《北斗之拳》、《城市猎人》、《七龙珠》后期……太拖了啦！我不欣赏这种做法。

Q 谈谈你对新人培养的看法和建议。目前国内漫画创作者人口比起邻国日本，确实差了很多……。

A 说建议的话……我个人有个观念：「有用的是建议，没用就是废话」，好，假如我是出版社，我希望在每一本杂志都能开辟一个纯粹属于新人的空间。但是，不要去干涉他们的主题啦、风格啦……让他们在未来自己去取舍。这种固定的四页或八页不等的篇幅，而且是一录取即刊登的方式，会是让新人持续斗志的最直接鼓励。我觉得别叫新人「等待」，多为他们安排老手的技术指导、助手工作机会等等，这才是比较实际的做法

Q 在你学习过程中，有那些人给你深刻的影响呢？

A 我从没有当过助手，如果当助手或许会是那位漫画家给我最深的影响。但我其他不在漫画界、甚至从不看漫画的朋友们，反而常会给我最强烈直接的意见。（笑）残酷的影响！

Q 许多人蛮羡慕日本的漫画环境，你有到日本发展的计划吗？

A 我才不羡慕，那是「地狱」耶！竟然有人可以连画七、八年周刊连载，而且不觉得烦似的。我还是坚持自己的想法，继续试验自己的画风会有多少可能吧！到国外发展的想法、我很早以前就这么想了，但那时被当成做梦，现在证明有实力就会有更大的空间啊！郑问为讲谈社画，胡觉隆也跟美国出版集团「暗码」签约了……只要有合适机会，我很喜欢做做新尝试的

Q 请说说你现在最想做的是…？

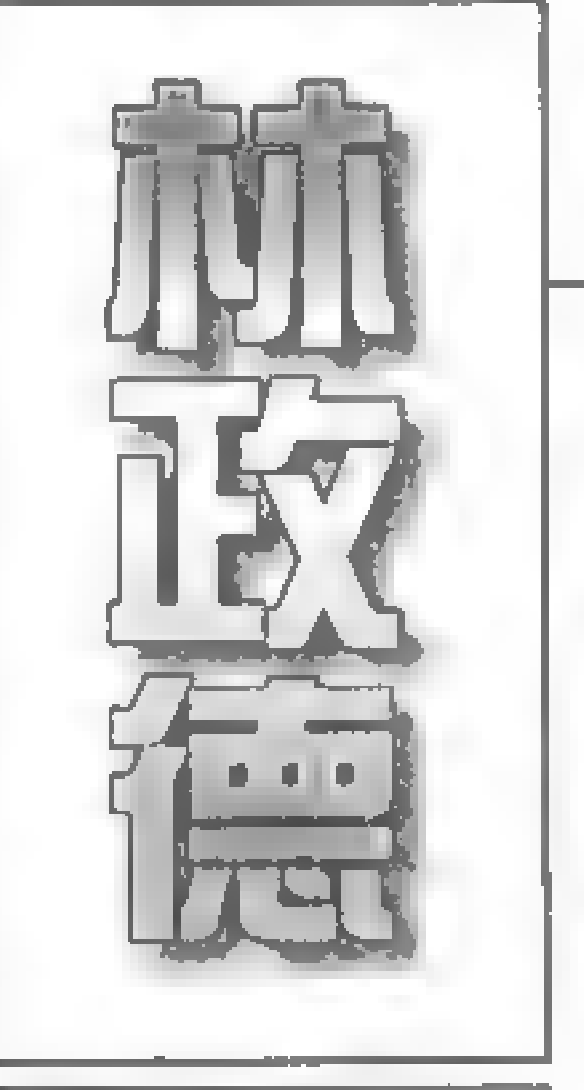
A 哈哈！睡觉！怎么说呢？……我想到处走、到处看，我很好奇，想去看看全世界。从前关节炎的痛苦，让我体会到乐观开朗、让自己多快乐一分钟的重要。不过最糟糕的是，在漫画上一直没有把它当成事业的想法，到现在连助手也没请……从在《TOP》上连载开始，我现在有稳定下来、好好做事业的心情，告诉自己：「麦仁杰，你已经快卅岁了，别再偷懒爱玩，像个小朋友了！」





▲ ……在「TOP」上和读者见面，这也是漫画的另一种趣味表现方式





给你最精彩的漫画

小阿德的志愿：「我要当漫画家！」
近来在台湾省少年漫画界掀起「Y．G」旋风的林政德
不止在《TOP》人气大盛，
也引起日本漫画新闻的注目与委托访问．
CO迷们正可看看这阵子百忙的阿德，
谈谈他对近年漫画界的感想与未来新计划！



Q 先请你谈谈小时候画画的经验　从什么时候觉得自己很喜欢画画？

A 念幼稚园吧！小时候我很爱看布袋戏，常拿著纸笔画那些戏偶，虽然还像鬼画符一样，但我已经知道自己想画的是什么了！

Q 家人对你画画的态度是如何？有给你一些鼓励吗？

A 当时外公给了我很大的鼓励！每次画好拿给他看，不管画得怎样一定会夸奖，还买白纸送给我呢！对年纪还小的我来说，无形中得到很大的鼓励

Q 真正看到漫画是在……．

A 大概小学[illegible]年级时，市面上有[illegible]杂志的《儿童乐园》，里面还有小叮当（ドラえもん）！其他如《王子》、薄薄一本的超人力霸王（ウルトラマン系列）等……但真正画漫画是从小学六年级时，《王子》出了一本《趣味漫画入门》开始，里面提到了沾水笔的使用法，所以我小学六年级就已经会用沾水笔了

Q 第一次投稿是在什么时候呢？

A 是从国[illegible]时「人然」[illegible]《[illegible]》因为那是少女漫画杂志，我怕男生画少女漫画会被笑，所以冒女生的名字去投稿，想不到分数很高，又附了评语我高兴得又连续投稿好几次……记得好像都没被退稿呢！这鼓励就更大了．

Q 然后就立志当漫画家了？

A（笑）我从小学写作文时就说要当画家！国中这么写、高中也这么写，长大后真的实现愿望了！

Q 之前看了那么多漫画．什么时候才发现它们竟然多数是日本漫画？

A 呵……其实我以前不相信漫画是人画出来的，太棒了嘛！我一直以为是机器画的．发现它们是日本漫画……小学六年级在百货公司看到从日本进口的漫画集，上面印著日文，从那时知道有很多漫画事实上是从日本翻印来的．

Q 那么令你印象最深刻的漫画是……最欣赏的漫画家呢？

A [illegible]，应该就是超人力霸王及小叮当，我从小就非常喜欢看．最欣赏的漫画家是上条淳士，他的背景实在太厉害了！少女漫画方面是池田理代子，其他如北条司、大岛やじいち、安达充……我看漫画是分成二类，一类是欣赏优秀的画技、一类是被故事内容吸引，画好不好是其次，但调子都比较偏向写实的

Q 在走向职业漫画家前　你从事的是动画构图工作．这对自己在漫画上有那些帮助呢？

A 构图的工作，让我在安排[illegible]、设定舞台空间、配置角色的[illegible]等等、[illegible]多训练　尤其在背景方面的磨练更大，使我在这[illegible]年构图工作后，觉得可以完全投入漫画了．事实上我是为了画漫画而进入卡通公司借此磨练的．

Q 离开动画公司后．是如何开始漫画事业的？

A [illegible]《星期》[illegible]的情况越来越差，如果倒了[illegible]，所以我[illegible]积极参与的期许，或许一个人就多一分力量，就算跑堂倒茶当助手都行．我就曾在麦仁杰那当了三个月的助手．

Q 除此你还当过哪些位漫画家助手？助手工作对自己有什么样的影响呢？

A [illegible]不见得是画技方面，而是使自己认识到漫画家的生活、所过的辛苦的日子

如果一开始就贸然去当漫画家，对自己未必是件好事．蔡志忠带给我的收获最大，他的一些观念，到现在我还觉得[illegible]受用！很谢谢他．

[illegible]（现大[illegible]）也向我邀稿，每月固定交四页给他任职美编的儿童杂志，这也是很大的鼓励！

Q 从当年的《欢乐》、《星期》漫画，到现在《热门少年TOP》周刊连载<YOUNG GUNS>，两者间有不同的感觉吗？

A [illegible]真的很辛苦很「[illegible]」，真像当兵时打赤膊、背著十五公斤的沙在跑步一样，跑不到终点不能休息的！至于漫画环境当然是好多了！《TOP》的出现也告诉了读者：我们自己也有漫画家！有的读者为了<SLAM DUNK>看《TOP》

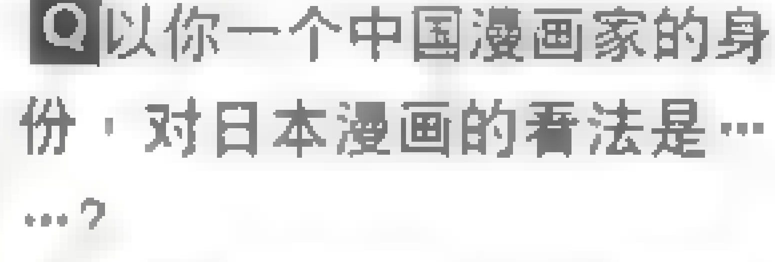
，顺带认识了麦仁杰、陈焯嘉、阿迪、我林政德等等，也有< YOUNG GUNS >的拥护者因而看到< JOJO冒险野郎>（ジョジョ奇妙な冒険）、<玛罗门家族>（玛罗门の家族）……这是双方各蒙其益的好方式。我觉得自己是很努力的在做，也希望国内所有漫画工作者要有信心！

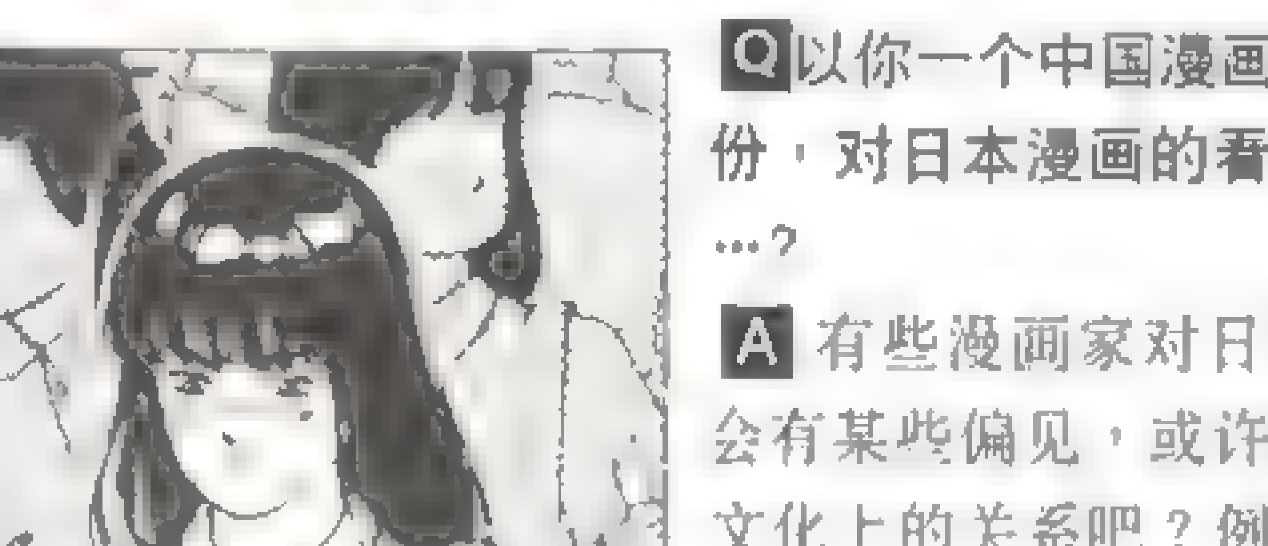
Q 对于日本授权漫画，在1992年中大量的进入国内市场，你有何看法？

A 我觉得这都是良性的，但会造成一些压力。因为日本漫画素质大部分比我们高，自己作品跟人家的摆在一起，总不能太逊呀！这会造成一种鞭策的力量。我比较担心的是市场方面，不晓得读者人口是不是有跟著增加？以台湾这个弹丸之地来看，是否也该做长远的计画，让国内的漫画和日本一样，走向国际化！



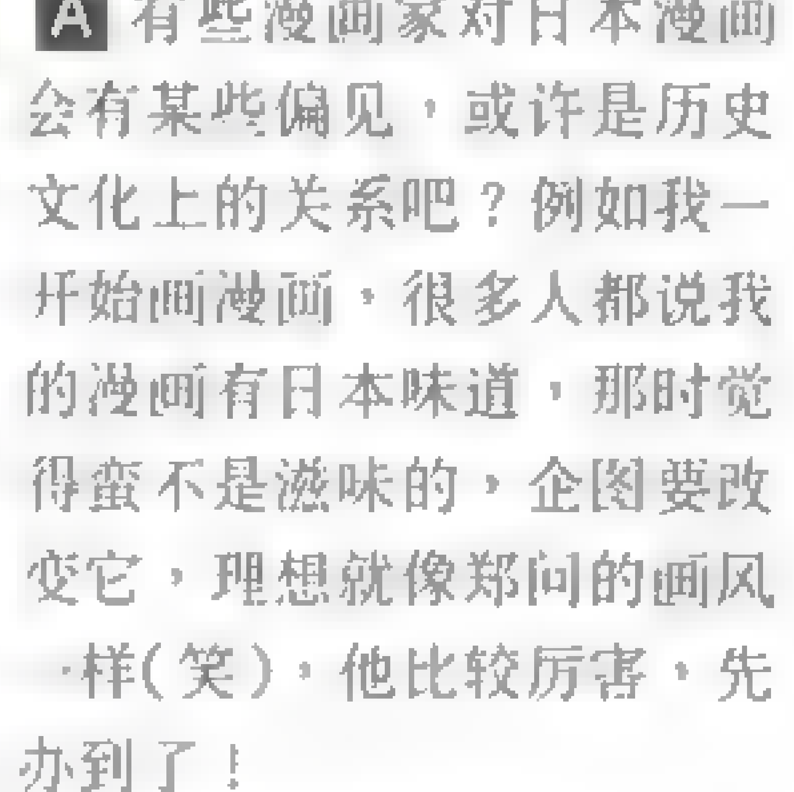
▲……然有着九段铁金刚的身材却……



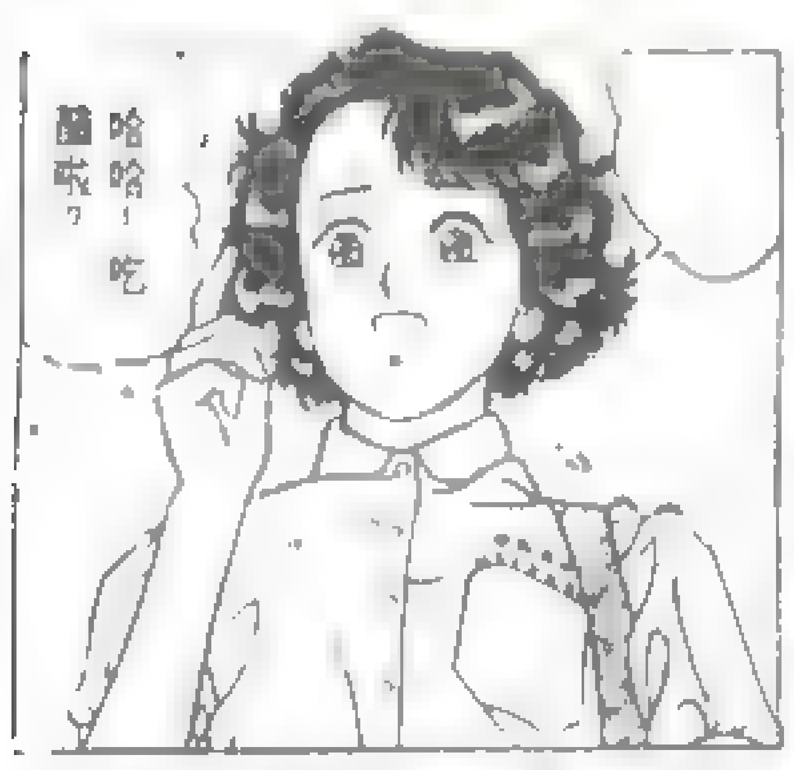


Q 以你一个中国漫画家的身份，对日本漫画的看法是……？

A 有些漫画家对日本漫画会有某些偏见，或许是历史文化上的关系吧？例如我一开始画漫画，很多人都说我的漫画有日本味道，那时觉得蛮不是滋味的，企图要改变它，理想就像郑问的画风一样（笑），他比较厉害，先办到了！



▲这……遇到的美女……之后对她一往情深……



▲这是……的交往呢？再看看啦！

Q 现在还会这样想吗？

A 不了！在当麦仁杰助手那段期间，发现在很多想极力摆脱日本风的漫画家中，麦仁杰反而是日本味道较重的一位，但他的《天才超人顽皮鬼》一上档，却是最强的！我体会到一点，读者并不在乎你是中国、日本、美国、欧洲……，只有生动活泼、吸引人的漫画，对读者来说才是最重要的。





Q 对于目前正在连载的< YOUNG GUNS >，你对它的处理方式是？请你解说一下。

A < YOUNG GUNS >是个台湾的故事，但我承认在设定造型时，有参考一些日本的少男、少女漫画，加入了日本味道。毕竟台湾读者也看惯了日本漫画，不是纯中国风味并无妨呀！（笑）……其实可以说，是捡回自己从前的画风。我自己也是看日本漫画长大、看日本漫画学画的。

Q 以自己学习漫画的经验来看，谈谈在国内漫画人才培养上您的意见。

A 培养人才我是没经验啦！不过有些想法给大家做参考。日本对人才培训就做得很好，国内较没什么制度。我看了几家出版社办的新人奖，感觉这些新人在画技上、在内容上也好，没有一上辈那么的努力。令人很寒心的一点是，可以感觉到他们没什么民族意识，好像去当一个台湾的漫画家很不幸，不如当个日本漫画家算了……我还看过那种取日文笔名、连状声字都用日文写的稿子，很可怕的一点，简直走火入魔了！

出版社对得奖的新人真的要好好下苦心培养，广泛一点，不要只局限少数人去炒作，未来的机会才会更大。

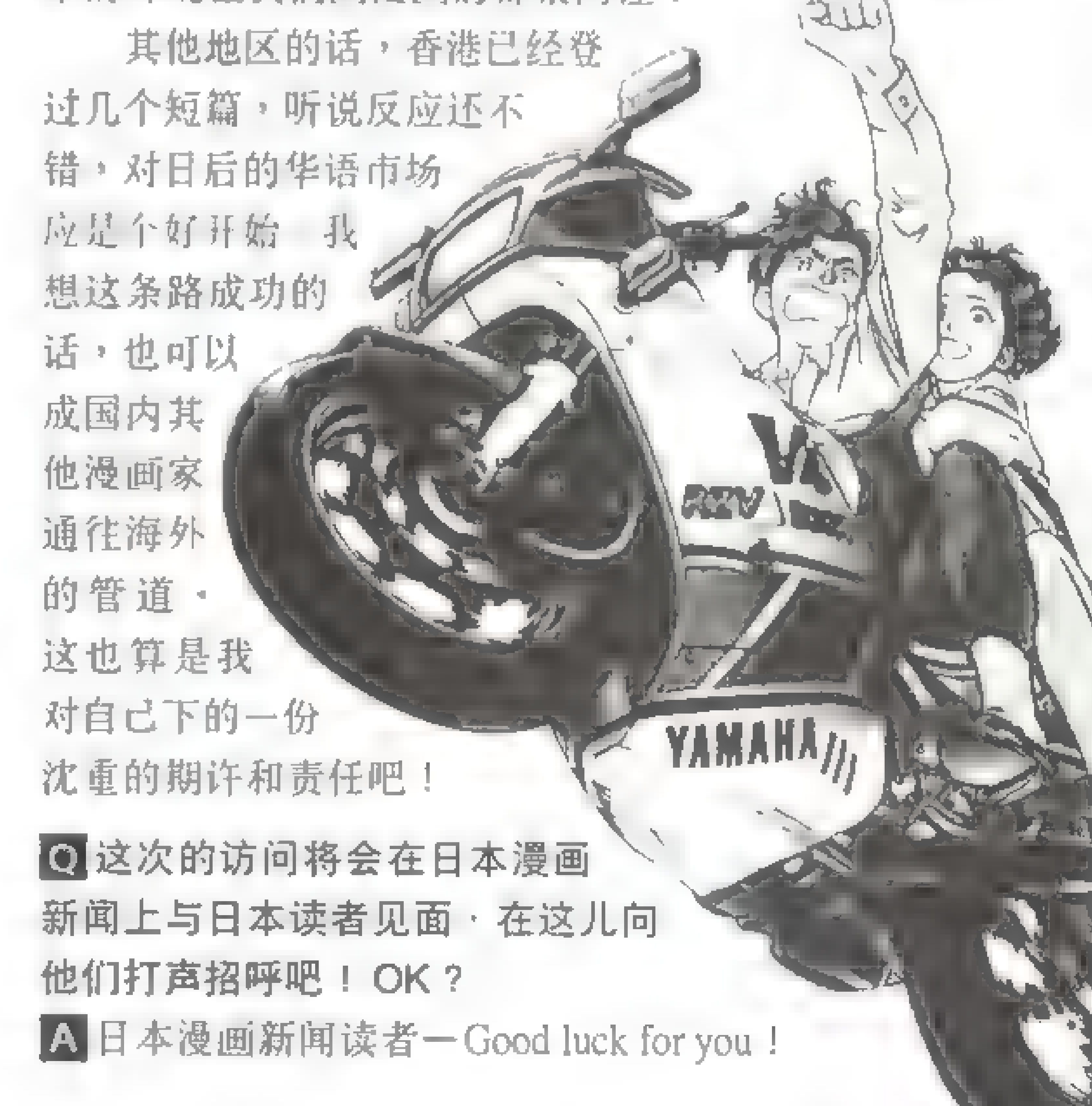
Q 带助手也是种培养人才的方式，不知您带助手的方式是……？

A 就我个人来讲，不管到漫画班训课或上当跟助手工作，我是尽量告诉他们现在外面的情势、出版社的状况，做漫画家该有的心态与人生……一些我觉得很宝贵很受用的东西。来我这当助手的，我都希望他们将来成为优秀的漫画家！

Q < YOUNG GUNS >在《热门少年TOP》上的表现，大家有目共睹，你自己有没有进一步往日本发展的计划？

A 集英社和小学馆已经有向我接触，但我想……现阶段还是先留在国内奋斗。假如正在第一线冲刺的一军都被挖到日本去了，那么国内漫画怎么做得起来？先等国内环境稳定后，外国也仍肯定我的实力，再做考虑。（笑）虽然日本的环境让我们画漫画的都很向往！

其他地区的话，香港已经登过几个短篇，听说反应还不错，对日后的华语市场应是个好开始。我想这条路成功的话，也可以成国内其他漫画家通往海外的管道。这也算是我对自己下的一份沈重的期许和责任吧！



Q 这次的访问将会在日本漫画新闻上与日本读者见面，在这儿向他们打声招呼吧！OK？

A 日本漫画新闻读者——Good luck for you！

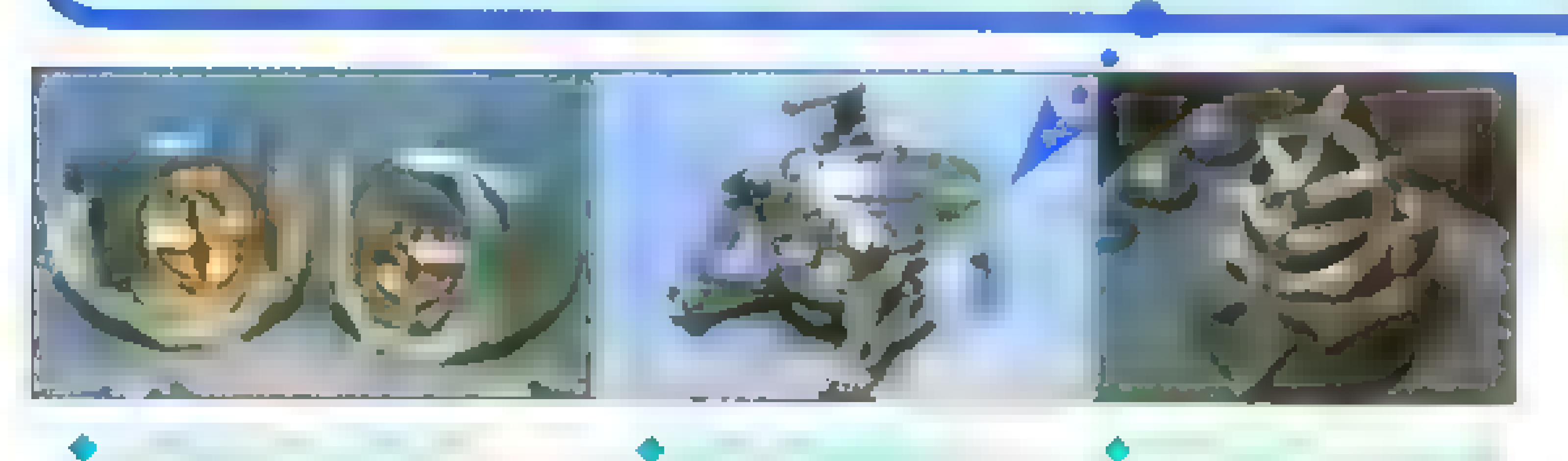
流行商品通

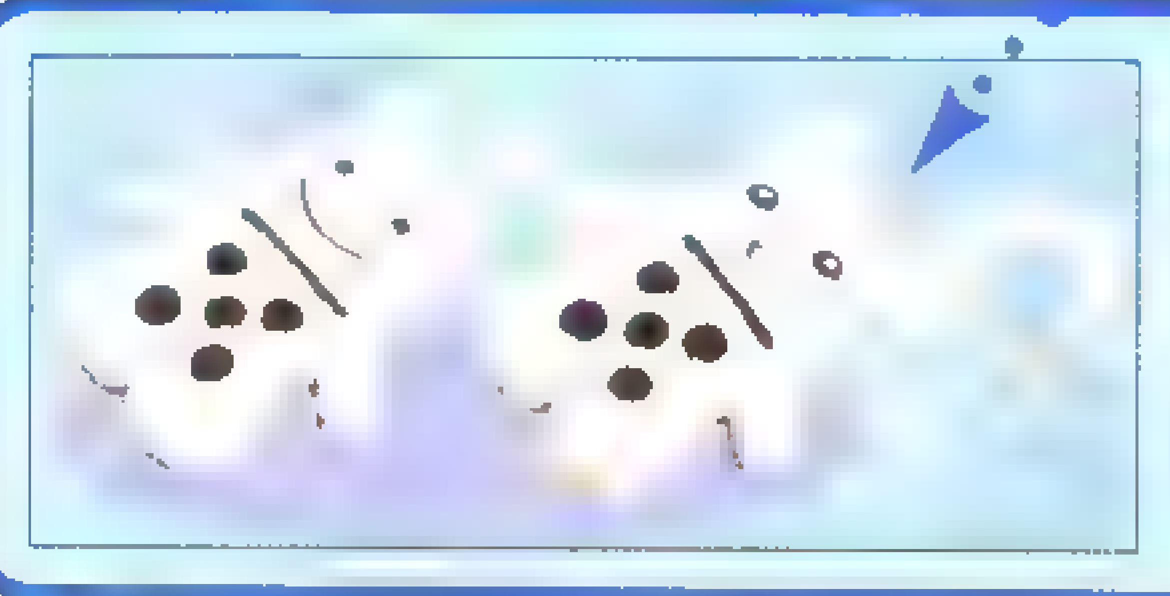
HOT SHOP



令高达FANS感动流泪的ZAKU RIGN渣古戒指

日本JAP工房曾经推出过很多有特色的银首饰系列，包括STARWARS、SPWAN等，都深受青年人欢迎。今次JAP工房将会制作名为『GUNDAM Newtype Collection的银戒指系列，先行一步的是MS-06渣古，刻功精美非常，独眼部份还真的装有色玻璃片呢！除此之外，联邦宇宙军徽章、自护军国徽、移动储材「铁球」等已快将完成……接下来吉姆、大魔、勇士、爱美号、高达等等也将会陆续推出。￥2400

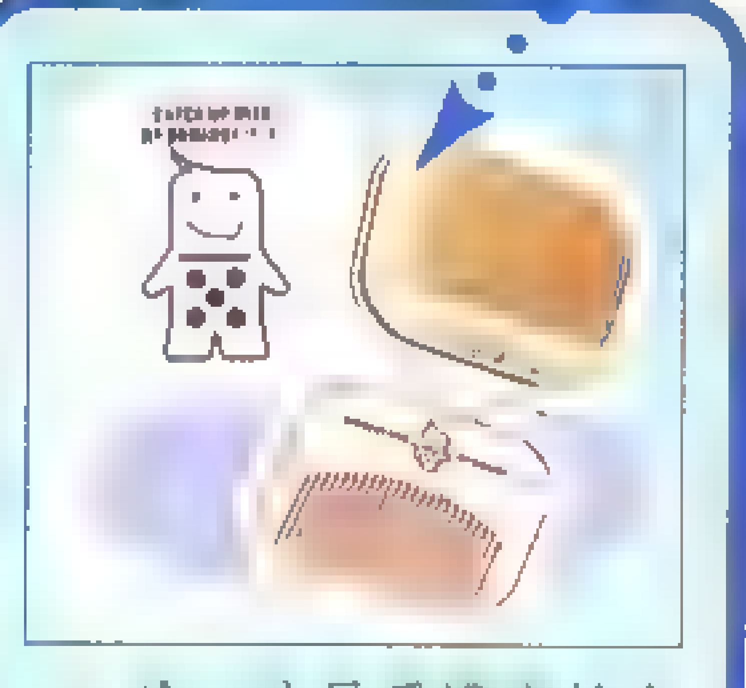




骨牌君和骨牌小妹的零钱包，很可爱吧！还附绳子可以背在身上喔！



印有各个角色人物的马克杯，有白与蓝与两种颜色，不论在家中或在学校使用都很适合喔！



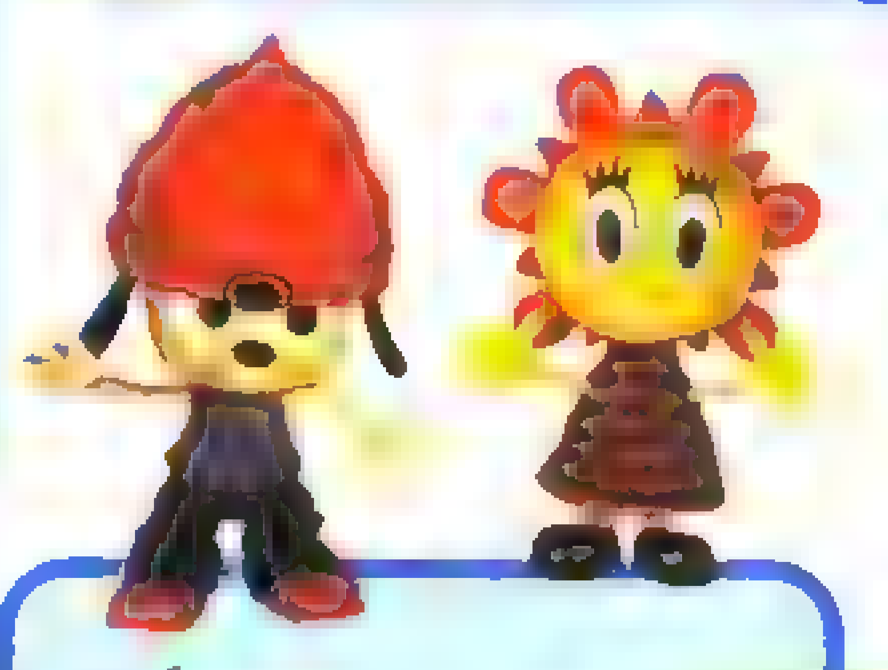
哈！这是爱漂亮的女生必备的－随身镜梳组，随时随地注意自己的整洁，给人好印象喔！



这是骨牌君的铅笔盒，学生族的基本配备文具之一。



只要上一下发条叭啦叭跟太阳花小妹就会动起来，就好像在跳舞，很不错的小玩意儿－而且它们都上了一亮釉，超「炫」呢！￥980



PS的人气游戏『快活喇叭』出了一个会闻歌起舞的玩偶！它会随著旋律而摇摆身体，非常有节奏感呢！若你也想成为跳舞高手的话，叭啦叭一定是少不了的。￥4980

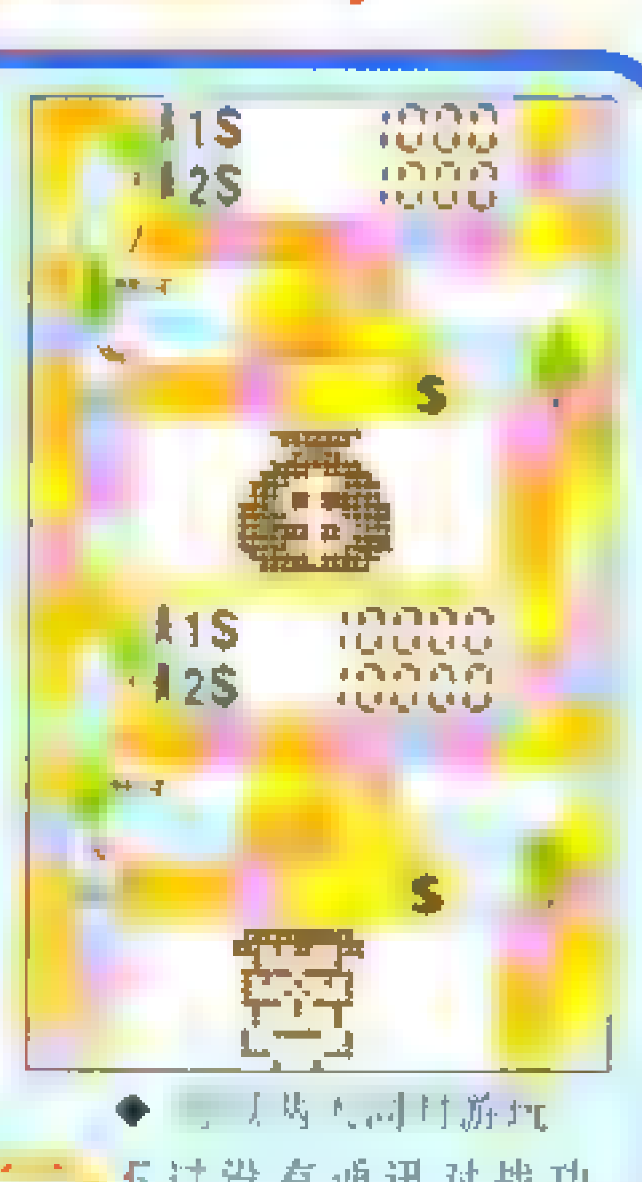


叭啦叭跟太阳花小妹出了人偶罗－它们身高有20公分，而且穿著也很帅气，让你忍不住多看几眼 ￥2800

THAT'S WHAT I CALL PORTABLE GAME

液晶手提人生GAME！





◆ [illegible]不过没有通讯对战功能！以2500日圆来说这已经差不多了！（9月29日售）

人生GAME玩法就有如大富翁，经常接触电视游戏的年青朋友应该曾经玩过。机台小小（差不多三分二的GAME BOY左右）就已经包括LCD、掷骰子用轮盘和四方向按钮，LCD画面可完全表现掷骰、移动、奖罚等场面。

狮子柯柏文・猩猩柯柏文限定版



另一抢钱之作，为纪念《特种变型战士》一片上映剧场版，TAKARA又要推出黑、白狮子柯柏文、猩猩柯柏文限定版，其中黑狮子柯柏文更是全球限量6000只的珍贵产品。
¥2,980

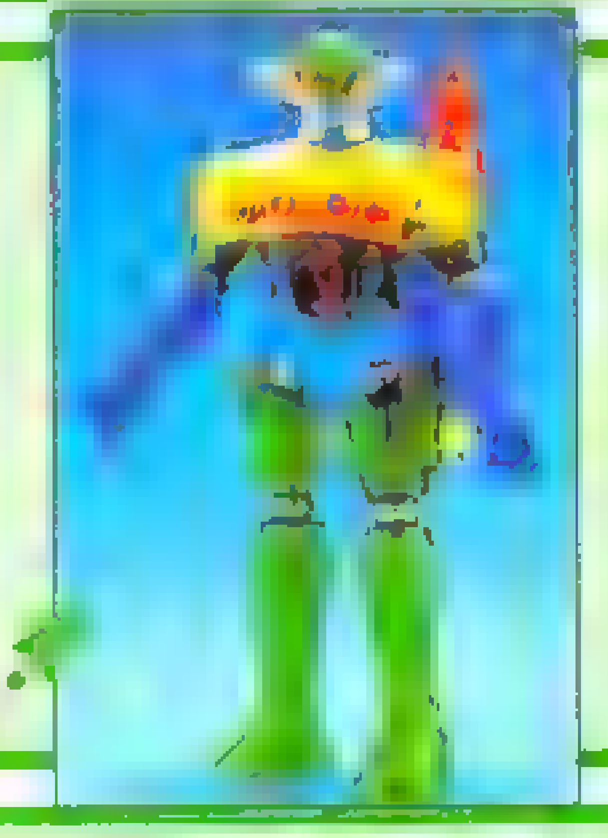
《FFⅧ》全上色模型





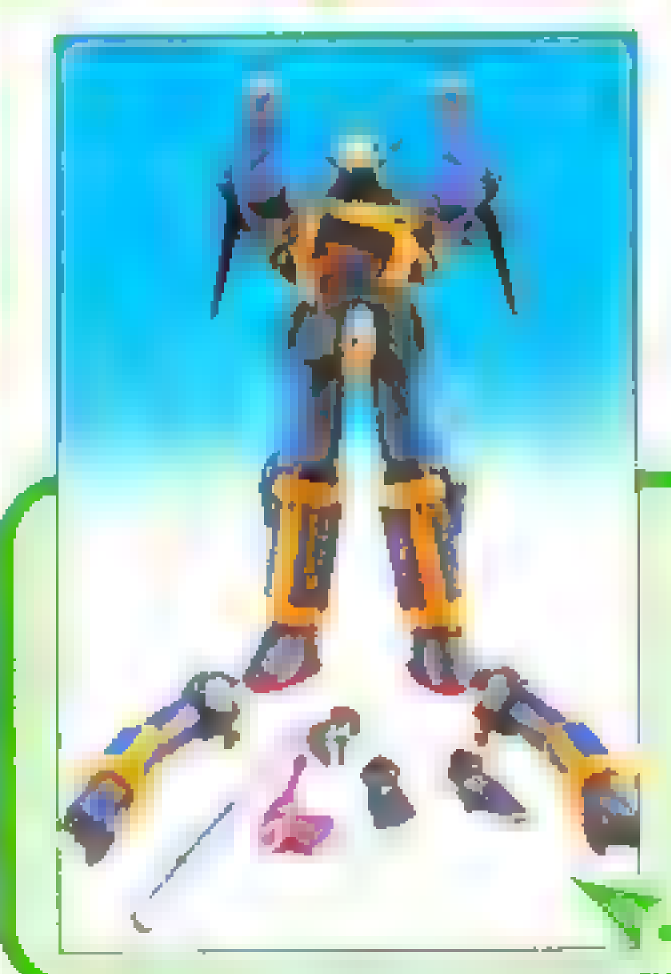
如今「科技日新月异」六千多日元就已能买到一个如此精细的模型！首先推出的是男主角史库尔，包括他的专用一枪刀，而女主角莉诺雅还有附加布制外衣。
¥6,800

金刚飞天钻透明限定版



前些日子才推出的金刚飞钻（磁力铁甲人），在十二月底又会发售透明限定版，抢钱之作。
¥3,980





GUN BUSTER 活动模型

要玩GUN BUSTER又无法忍受BANPRESTO软胶精品，一定要留意这款全上色可动玩偶，外型美观，附送飞张手、飞斧、BUSTER HOME RUN棒等部件。¥2,800

最强幻像・最平版本

由海洋堂的有名模型谷明制作的空心软胶版最强幻像1：144模型，全上色完成品，附送天照、罗格纳版实剑，最适合不懂制作模型的五星FANS。¥2,980



特别版 RADIEN

VIRTRA ON模型系列的RADIEN，在12月底除了会推出2P颜色（¥2000），还会有限量版沙努宾军曹专用黑+金色版，附大量电镀部件，更加送有黑辉大地机专用水贴！
¥2,800



安达妙子模型

《感伤涂鸦》女主角模型，今次的人选是青森候选人安达妙子，产品的特点是经过特别修饰脚部线条。
¥9,800

纪之真弓模型

最新OVA电脑动画《青之6号》的女主角，头发以软胶制，附送手枪和地台男主角速水铁亦预定推出。¥9,800



京&庵鼠标垫

有电脑的玩家相信一定很想拥有这个「酷劲十足」的鼠标垫吧！
¥1575

FFⅧ名片卡片盒



这个非常坚硬的卡片盒，属于高级制作，若是经常需要携带卡片的话，这个也是不错的选择。
¥2,000

「FFⅧ」超炫手表



流行感十足的『FFⅧ』限定版手表正式推出了，黑、银所搭配的外型相当炫，把它戴在手上想不吸引众人羡慕的眼光也难呀～

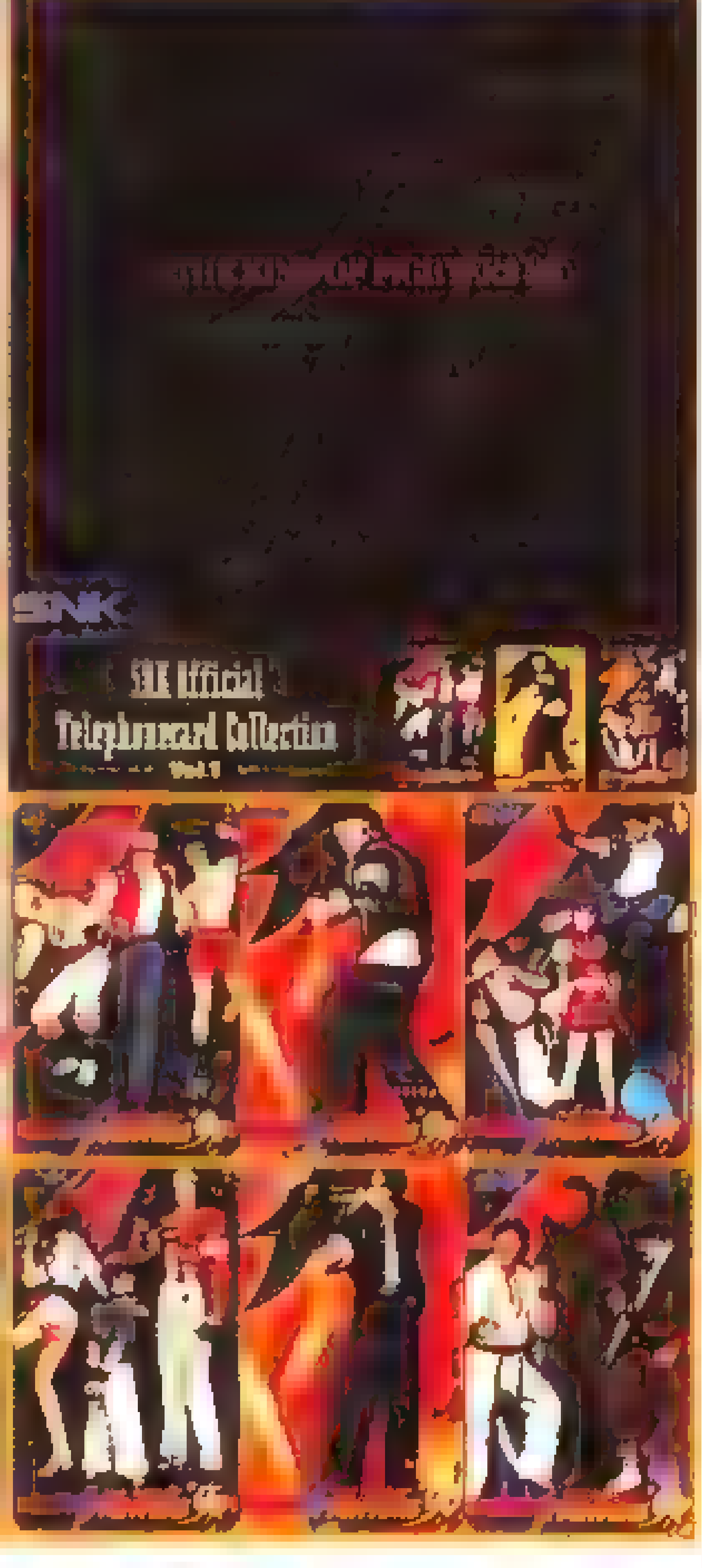






可以挂在墙上的纯爱月历，但它可不单单是月历那么简单喔！因为在这月历里，还附了许多收集用小卡片；又实用又够装饰性喔！

「天王」电话卡



这系列的电话卡是由SNK所发售的，总共有3组款式供玩家选择，而一组各有3张精美的电话卡，相当适合珍藏呢！

vol.1（饿狼传说队・真吾・超能力战士队）￥4179

vol.2（新怒队・八神庵・美国运动队）￥4179

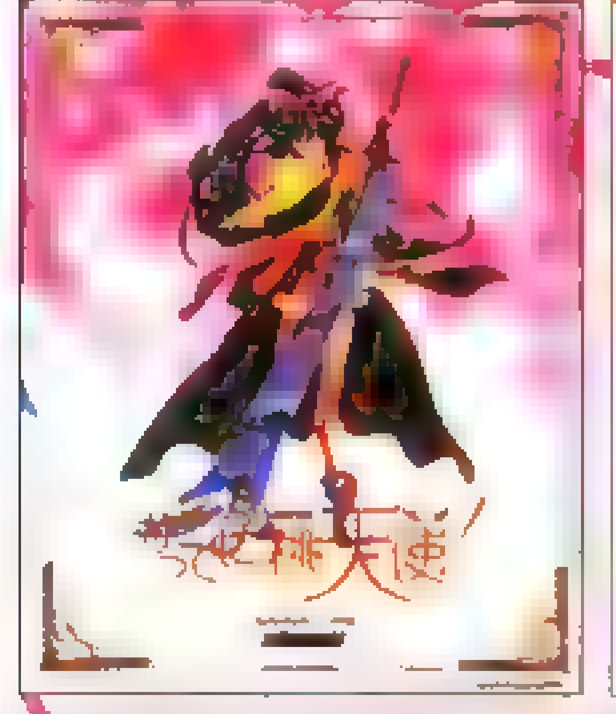
vol.3（大蛇队・草剃京・老爸）￥4179



克劳德和迪芙的人偶



克劳德和迪芙的人偶，相当有视觉感和质感，放在书桌前保证你精神百倍！





小卡片专用的收集本，都是以桃姬扛著武器的模样为封面，非～常～地酷喔！

FFⅧ



这幅充满铜版画风格的海报，其实是由CG所绘画，SIZE方面则属于B2，这么华丽的海报，你的房间或办公室又怎能没有？

￥1,000



铅笔盒，正反两面都可打开的铅笔盒，两面当然也都印有桃姬的图样罗！

FFⅧ Backlight Panel





这两款油画板全是由SONY所制做的，共有直横两款，适合不同需要的你

￥20,000／￥14,000

X-MEN 珍藏手表



一共有五款，每款均有独立精美礼盒，并附有X-MEN铁牌一块，极具珍藏价值



以桃姬为造型的滑鼠垫。共有两种不同的图案，分别是桃姬变身前、变身后的模样，真是又英武、又可爱啊！

SUPERMAN及BATMAN FIGURE模型



这两个造型精美的FIGURE模型曾一度被炒至百多元港币，是SUPERMAN迷及BATMAN迷不可错过的收藏品





MARVEL SUPER HEROES SOUND SENSOR

MARVEL各个英雄角色的Q版声控玩具，一共有8款，只要在它面前发出声音，它便会发光并发出声响

MARVEL SUPER

MARVEL各个超级英雄的Q版钥匙圈，共有9款，只要按动它后面的按钮便会发光



圣斗士星矢模型

曾疯靡万千人的圣斗士星矢，五位主角皆各有拥趸，这套模型曾数度断市，如今再度返货，各星矢迷机不可失



'99年周历

最左边是这个周历的封面；中、右侧是其中的内页，仔细看看它的内容、配合时节还会有不同的插画喔！例如：7月时，女孩们会对你说「暑假到罗！」。

Q太郎布模型

小孩子的朋友Q太郎及盗龙的毛公仔，特别之处是可以当手套使用，在冬天正好大派用场。



T-SHIRT

『节奏DJ』的T-SHIRT有3款不同的设计，任君选择，看看那一件适合自己的调调吧！



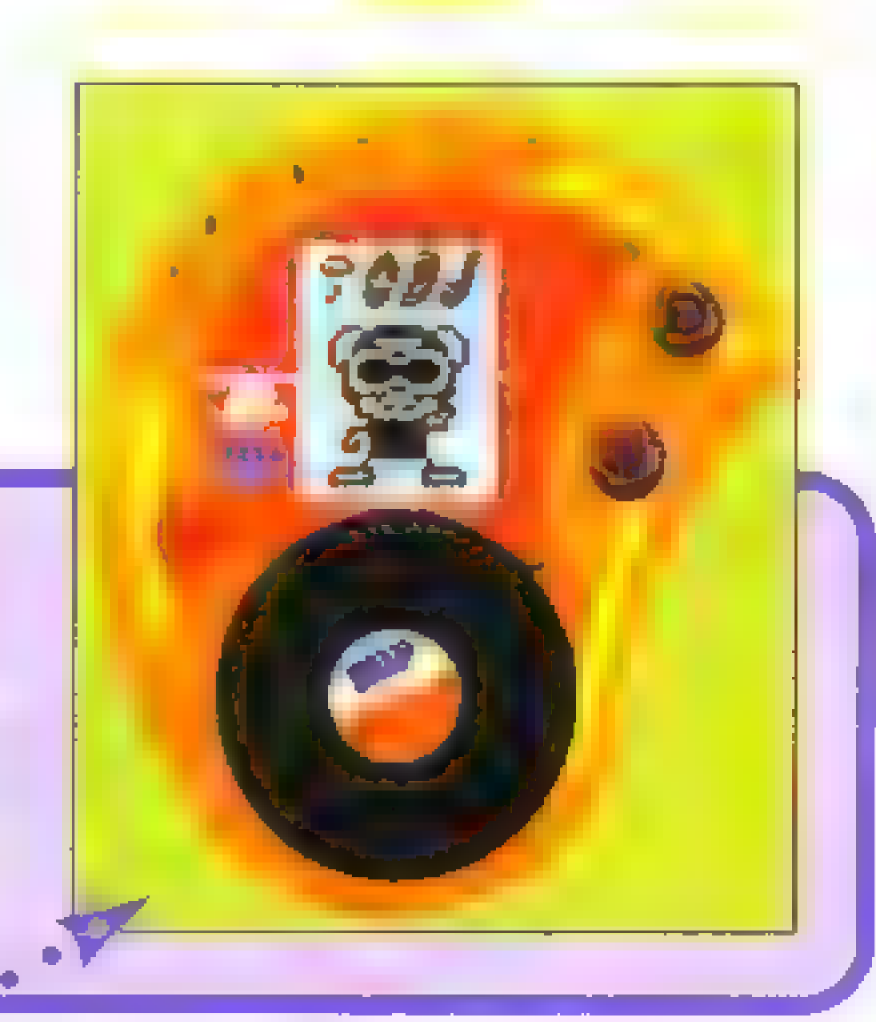
桃姬与弱竹的人偶模型，每一个部位都做得极为精细，而且还是限量的喔！若有玩家真的想收藏，可以去找看看喔！

现在玩「他妈个池」已经落伍了！建议您不妨玩这个「磨你洛」（即森林）的「他妈个池」，这一次养的可是一只毛毛虫喔！
￥1980



神奇汪汪犬

各位读者请注意！千万别小看这个看似可爱的小狗喔！它不只是单单的育成游戏，当你遇到什么紧急状况时，「它」会发出警报声，绝对可以帮助你脱离险境!!
￥3200



爱玩「节奏ＤＪ」已到达寸步不离主机的玩家，这个携带型的ＤＪ控制台就蛮适合你们的！随著节奏拍打按键或转转唱盘，萤幕中的人就会闻歌起舞喔！￥2980



99年桌历

木制的外框放置著新绘制的插画；等到该月份过完后，还可把里面的卡片拿来当明信片使用喔！



皮包&链扣

将皮包放在裤子后面的口袋，再露出一条链扣，闪闪发亮的，保证你是全场最「炫」的酷MAN！



打火机

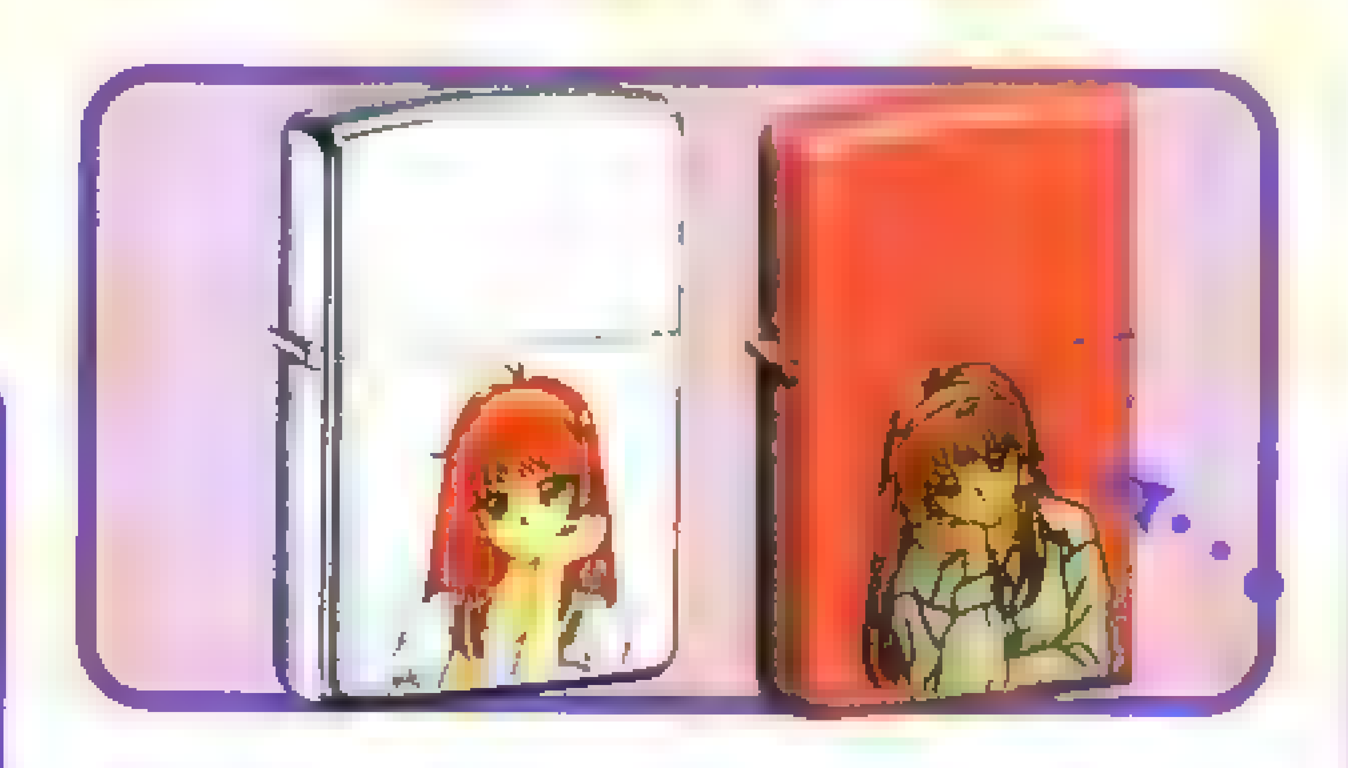
印有『节奏ＤＪ』标志的打火机，黑色的底配上发光的字，帅呆了!!



迷你录声机

这个像钥匙圈的东西要做啥用啊！它可是代替笔记纸的秘密武器，因为它可以录音喔！录下老师说的话，就不用赶死赶活地抄笔记了！

精美打火机 ￥6800





是不是觉得这个脸蛋很眼熟呢！？对！没错！这就是那个穿得“超劲爆”的 原友惠是也，只要输入你的名字以及出生年月日，它就会为你分析当天的运程，另外，内藏5款迷你游戏喔！
￥2480



喜欢养马的玩家，您不妨试试这一款携带式游戏，各种的名驹都有，而且价钱实惠又好玩……



ＤＪ包包

这个包包相ㄧ当地大，很适合去唱片行大采购时用的购物袋呢！不过，你要准备多一点「弹药」（意即＄）才行喔！

世纪名作

FF Ⅷ CG演出

游戏运用2D，3D的成果



所谓的计算机游戏，指的就是可以透过控制器等装置，使映射在电视画面上之角色画面做出各种动作的东西。这个计算机游戏的大前提，不论是过去、现在还是未来，都会成为游戏的一个大原则。

如果换个方式来说，那么游戏的进化，也就等于是画面的进化。

在很久以前，大部份的家庭用游戏机都是从在黑色画面上移动白色光点的画面开始的。家用游戏的第一个黄金时代，是第一代任天堂推出的时候，虽然这部机器只能发出16种颜色，不过却已经相当不错了。当然，和它比较起来，SATURN或者是PlayStation等次世代机的功能要好上太多了。

支持上述高性能机器的2D画面，使得游戏中的角色可以做出各种不同的动作，以及喜怒哀乐等表情。从多彩的敌人画面、流畅的攻击场景和自己使用的角色，一直到游戏的背景等，所有的游戏都是在美丽画面的支持下才得以成立。

当2D画面不断进化，可以显示许多美丽色彩已经变得不再稀奇之后，以3D画面为主轴的游戏「VR快打」出现了。「VR快打」将以往2D＝2次元世界所无法表现的画面，改以更高深的3D＝3次元立体世界来表现。

在3D画面出现之后，隔没多久就有许多的游戏跟着一起使用。其中，过去一直使用2D的「太空战士」系列，也自「太空战士Ⅶ」起开始将3D画面导入到RPG游戏中。

因此，过去一直很注重剧情的太空战士系列，自「Ⅶ」开始在游戏中出现了比开场和结尾动画还要精彩的3D影片演出。游戏画面由2D进化到3D的过程，感觉上是如此地自然而且顺利。不过，在3D画面表现逐渐风行的情形下，未来3D画面有可能会成为游戏表现的一种主流吗？而2D画面是否仍能持续拥有一片生存的空间呢？



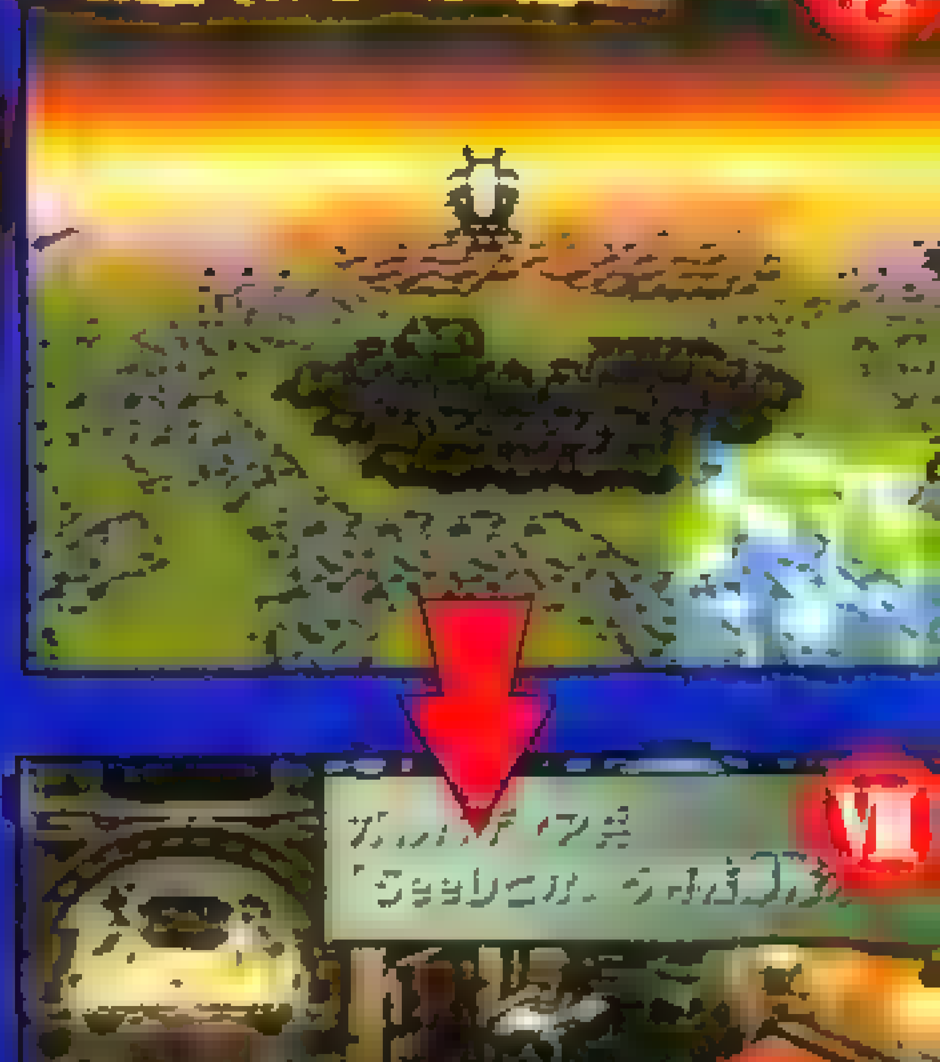
（「VR快打」的出现，改变了画面表现的历史）

FF Ⅷ

RPG
Square
2月11日
￥7800/PS



「FFⅧ」的主角史库尔，在当今由3D所描绘而成的画面中，就属此画面最具有真实感。



（超任版的『FFⅥ』，其表现力是无法和『FFⅧ』媲美的，因为『FFⅧ』3D立体的表现真是太出神入化了）

现在来谈论太空战士系列作品，可以说是正是时候。97年发售的「太空战士Ⅶ」，现在几乎已经成为所谓"3D多边形RPG"游戏的代名词。不过，过去的太空战士系列作品，直到SFC的「太空战士Ⅵ」为止，整个游戏画面都还是以2D的画面来表现。「与其说是2D→3D的改变，倒不如说是因为画面表现的逐步进化而自然地3D化。在经历了FC、SFC的时代之后，很快地在下一个阶段我们便开始展开了3D方面的研究。」（Square宣传部 金子明）

其实，以前的太空战士系列作品就已经有模拟立体空间的表现了。在「Ⅵ」中，从飞空艇所看过去的高度、纵深表现，就让人有FF系列会进化成为3D的预感。过去的游戏，大部份都是采用"在描绘好的背景上，让2D角色可以做出如动画一般动作"的半动画表现方法。尤其，像RPG这种必须随着剧情来进行的游戏，角色的"演出"成了游戏很重要的一个因素。游戏内容逐渐趋向电影化的FF，为了要追求更真实的表现，于是决定将画面加以3D化。「对玩家来说，角色感情的传达会因此而变得容易许多。虽然过去的2D角色也可以透过动作传达许多讯息，不过3D化之后，角色更能透过各种表情来向玩家传达感情的表现。这样的表现，已经相当接近电影的表现。」（金子）

当然，游戏3D化改变的不只是角色而已，舞台背景同样也有很大的变化。「游戏的3D化，感觉上就像是在计算




↑有2位主角拉格纳和史库尔登场的「Ⅷ」，画面有了更进一步的提升

机里面制作一个箱形空间一样，在这个空间里，必须要考虑建筑物的配置，以及视点角度的调整。（金子）

2D和3D之间，就有如是动画和写实影片之间的差别，而「FFⅦ」所采用的所谓3D表现，在经过2年的岁月之后，终于由「FFⅧ」做了更进一步的进化。「FFⅦ」所未能完成的部份，终于在「FFⅧ」中实现。




天野喜孝●担任「Ⅰ」～「Ⅳ」之2D时代的角色设计

「太空战士合集」

再次体验曾有过的感动！

从87年登场至今已经过10数个年头的FF系列，为了纪念最新作「FFⅧ」的发售，在SFC上大受欢迎的「FFⅣ」「Ⅴ」「Ⅵ」等3部作品，将以3片CD装的形式重新登场。上述作品并不只是单纯的移植作，游戏中的一些名场面，在新作中会以3D动画重现。RPG/Square/3月11日/￥6800/PS

天野喜孝谈「FFⅧ」

在这款「太空战士合集」中，较令人在意的就是新收录的动画影片。有3D化非常困难之称的天野喜孝角色，竟然要以3D动画影片来表现出生动的感觉。关于这方面，亲手进行2D角色设计的天野喜孝先生本人做了「如果我的原画是3D角色的祖先的话，那么它将会是孙子，而不是儿子的感觉」，和「可爱的角色模型等，这些有可能透过我的画笔做忠实的再现吗？」的表示。由此可见他对于3D角色的立体表现是抱持着肯定态度的。至于在真实感方面，他则做了「对我而言，这是个未知的世界」这样的补述。

沙加开拓者2

RPG/Square/4月1日/￥6800/PS



↑围绕主角丘斯达夫的剧情令人感动

↑即使未加以3D化，「沙加开拓者2」的表现也不会因此而显得很差

↑插画家小林智美的笔触，使得游戏的人物显得栩栩如生

虽然前作是以3D的形式表现，不过这次的「沙加开拓者2」却是改以2D来表现，这其中的原因到底是什么呢？

FF系列以往总是给人一种正统派梦幻RPG游戏的印象，相对地沙加系列则是“FF系列的反义名词”，换句话说沙加系列想要表达的是RPG的另一种风格。

虽然同样是史克威尔公司所制作的RPG，不过在内容上要避免和FF系列重复，这就是沙加系列的一贯基本主张。就游戏而言，不同的政策将会导至不同的游戏系统，不同的世界观，以及不同的显示画面。因此，在FF选择3D做为画面表示图像后，原本在「沙加1」采用3D的沙加系列，最后决定在「沙加2」中改以2D的方式来表现。

那么选择2D的「沙加2」，在画面的表现上是否因此而变得退化呢？答案是NO。3D的精致，就在于它可以使画面变得更加真实，不过，由于2D不是3D，因此在“非写实”方面的表现就显得比较容易。所有的画面采用手绘的方式来加以描绘，对于开发者来说，这样的表现不比3D来得轻松，而且反而会加重模拟方面的负担。不过，采用手绘的方式来加以描绘之后，由于整个画面不必进行零件的重组，因此显现出来的将会是“一幅很漂亮的画”这样的味道。因此，「沙加2」并不是退化，而是2D更上一层楼的表现。

仍在进行摸索的游戏制作家们

2D、3D画面的表现，在游戏中变得越来越华丽。不过，它们的表现方法却非常地多样。

有些游戏只有在动画影片部份会使用到3D画面的表现，有些游戏在角色事件的演出部份则同时活用2D、3D的特性，不以3D而改以2D动画或者是写实影像来加以表现的。除此之外，像「VR快打」这种可以将3D角色按照自己的意思来加以操作的游戏，也许可以称之为一种全3D的游戏吧。既然有非3D画面不足以体验其中乐趣的游戏，那么相对地[illegible]D画面便不足以体验其中乐趣的游戏。因此游戏的制作人员对于画面的表现有着什么样的想法呢？[illegible]他们仍然还在摸索中。


「电脑战机」将继续[illegible]自己动手操作的3D[illegible]

电脑战机2

ACT
SEGA ENTERPRIES
发售日未定
价格未定
DC


附图为大型电玩版，画面[illegible]
机器人的[illegible]

可以在3D空间中纵横无尽地来回跑动，然后自由自在地和敌人展开战斗，就某种意义而言，可以称得上是3D究极格斗游戏的「电脑战机」。制作出这款游戏的开发者，他们所认为的3D游戏长得是什么样子呢？

「3D这种东西会用到大量的资料，因此就玩家这方面而言，必须要有处理更多情报的心里准备才行。以往的3D游戏，有很多在内容上都是雷同的，不过『电脑战机』和上述这些游戏不一样，玩家可以从中获得更多的乐趣。就竞速游戏而言，3D的真实表现并不会对游戏造成不协调的感觉，不过如果改成格斗游戏的话，那么在真实动作的表现上，多少会出现一些瑕疵。因此，3D游戏并不是说只要单纯地注重外在的真实表现就可以了。」（有井）

「现有的家用游戏机，并无法使玩家享受到真正的3D游戏乐趣，因为游戏的制作技术还没有到达那样的程度。反而，在过于追求真实表现的情形下，而使得游戏变得艰深不易了解。所以说，不能一概而论地认为使用3D就是好的。不过，就『电脑战机』的情形而言，由于不使用3D就无法进行自由的操作，因此唯有这样做才能发挥出3D的价值。」（森）

将2D、3D表现同时并存的游戏

勇者斗恶龙VII

RPG／艾尼克斯／预定'99年发售／价格未定／PS


[illegible]

「勇者斗恶龙VII」的制作者真岛先生，对于2D、3D的特性有着非常深刻的了解。

「2D的优点就在于资料的使用非常直接而且很容易了解。以游戏中出现的招牌而言，即使3D有扩大缩小的功能，玩家在找寻上还是非常地困难。不过，如果是2D的话，就不会有这方面的问题。即使不使用高度的技巧，只要制作者肯用心的话，相信就可以做出上述的表现。另外，在游戏系统上，2D也比较容易令人理解子弹的击中范围、可以前往的场所等。不过，相反地2D也有无法透过视点变化来观察死角的缺点。

另一方面，3D的优点是比较容易将物体的高度和大小表现出来，以及可借由绕到物体的背面而获得新的发现。因此，整个游戏的临场感比较接近实物。至于不好的地方则是，如果游戏制作者不够细致的话，那么在画面的判断上就会显得非常地困难。例如，着地地点的距离和正确位置等，这些都很难加以确认。」

「勇者VII」目前正充分利用2D、3D这2方面的优点在着手制作中。在由多边形所构成的背景上贴上手绘的图案，这就是勇者斗恶龙VII中，将2D和3D两种并存的情形。也许「勇者VII」会是一个成功的例子也说不定。


艺术指导 真岛真太郎
●[illegible]「勇者VII」[illegible]

「我认为有真实的CG影像也很不错，不过要拿3D动画影片来和『电脑战机』做比较，这个就比较困难了。虽然同样是3D的东西，不过这样做并没有什么意义。重要的是，这是一款〝可以自己动手操作的3D〞。」（尾崎）

今后，在技术不断提升的情形下，也许相当于电影品质的3DCG图像，会陆续地被制作出来吧。


设计师 有井伸孝
●[illegible]「VR快打」[illegible]而为大家所熟知的AM2研出版发行设计师


设计师 尾崎弘一
●SEGA公司AM3研的成员，和大型电玩的开发有着很深厚的关系。


设计师 森康浩
●AM3研成员，参与过「电脑战机」等多部大型电玩游戏的制作。

游戏画面借由各种不同的手法，将游戏的内容呈现出来，至于表现的手法会依游戏之不同而有很大的差异。

让角色能做出各种演出，而且被拿来当成是透过动作和表情来传达感情之手段的3D画面，目前和「FF VIII」一样正朝向更真实的方向发展。一些即使是很小的地方也必须要做得和现实一样的制作人，现在连类似快哭出来之前的脸部扭曲表情等，这种2D所难以表现的微妙地方，也都可以很真实地表现出来。

3D画面的用途当然并不是只有局限在3D动画[illegible]方摆上立体的建筑物，如此一来，玩家就可以透过移动物体的[illegible]来获得新的发现，这种技巧[illegible]3D画面才办得到。

[illegible]相对于3D有远近的距离之分，2D则是为看不到的地方增添了许多的想像。

[illegible]

D所描绘而成的角色，能够做出真实动作的游戏，透过控制器，使3D所描绘而成的角色能够按照自己的意思动作，而且，不只是前后左右的动作而已，其他像是跳跃和转进等，这些动作也全部都是透过3D来加以完成。

如果为2D加上高度概念就称之为3D画面的话，那么如果在3D上加入"时间"的流动概念，也许这就可以称之为4D画面，今后，类似「莎木」这种[illegible]的4D游戏，也许会越来越多吧！

以此来看，2D和3D之间并不存在有所谓的谁优谁劣的问题，重要的是[illegible]种画面表现方法比较符合游戏的乐趣。

换句话说，为了因应游戏的需要，也许今后会出现超越2D、3D甚至是4D的新画面也说不定。

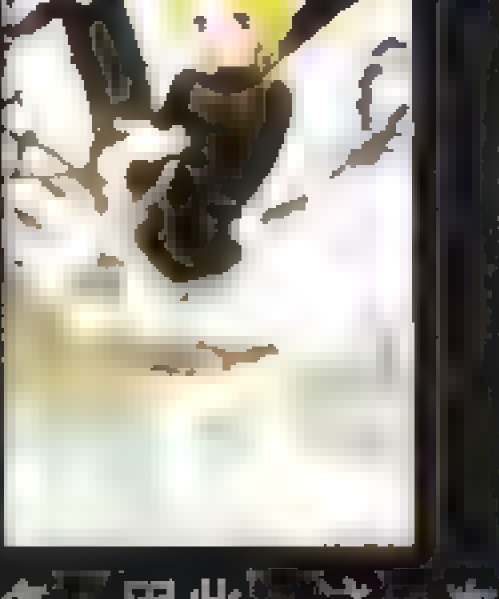
不管画面的未来发展方向会是如何，总之能为玩家带来更多视觉上的享受，这才是使用画面这项工具的最主要意义吧！

藉由2D来强调"作家性"的表现

向北

SLG／[illegible]／预定3月18日发售／¥5800／DC

「向北」虽然是在擅长3D表现的DC推出，不过内容却是以2D的形式来加以制作。



由2D所描绘出来的天真少女

「CG这种东西，也许可称得上是制作游戏时所会用到的一种工具吧，铅笔和笔的触感表现，并未因此而进化，而且，3D所给人的印象，感觉上也和工业产品一样看起来都差不多，因此，这一次我们想要透过画家的笔触，来做深一层的游戏表现。」

换句话说，在3D新作林立的情形下，为了要保留手绘图案的暧昧状态，所以才会选择以2D的AVG游戏来进行挑战。

「2D的优点，就在于它具有"作家性"」这是广井王子所说的话，由此可见，广井先生所要追求的不是游戏的真实性，而是"描绘画面所表现出来的个性"。

「由于我想要制作的是幻想的世界，因此这并不是只使用3D的真实性就可以表现出来的，对于所谓的"真实性＝世界观构筑"，我认为其实另外还有眼睛所看不到的真实世界观存在。」

这也是为什么「向北」之所以会选择使用2D来表现的原因吧。

2D角色身后的背景，是前往实地拍摄的风景





原作・总执行制作
广井王子
RED公司负责人，曾制作过「天外魔境」、「樱大战」等多部作品

加入超越3D之"时间要素"的4D游戏

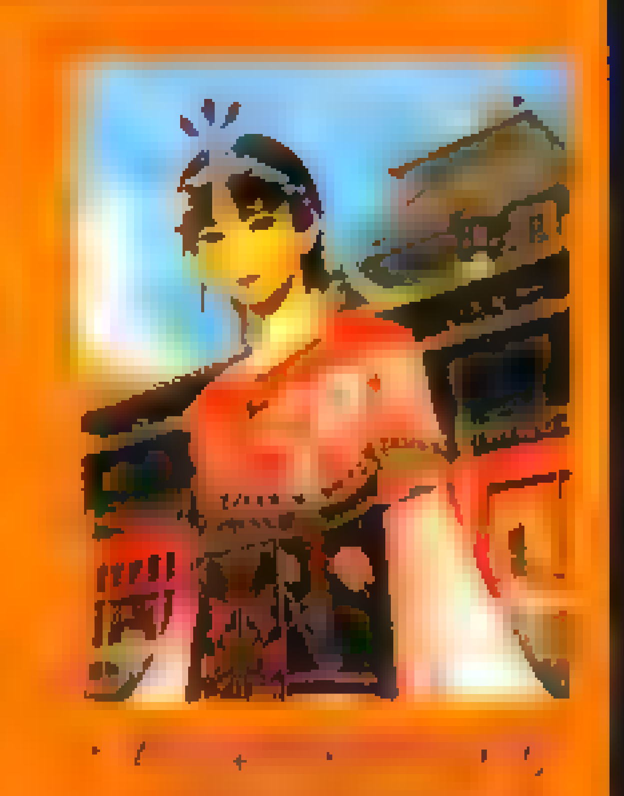
莎木

[illegible]

以「VR快打」打开3D之门的铃木裕先生，将透过此作品为打开的另一道门，那就是"时间"的概念。如果在2D加上高度概念就称之为3D的话，那么再加上第4个要素"时间"的话，就不难让人想像这将会是一部[illegible]的4D游戏。

另外，相对于目前出现在许多游戏中，[illegible]无法操作的"过场影片"，「莎木」采用了可以[illegible]操作的3D真实影像，这种表现，也只有DC这种高性能的游戏机才得以实现。另外，DC加上"时间"的概念，使得「莎木」成为一款「[illegible]」，[illegible]RPG游戏[illegible]玩家[illegible]现实感觉的游戏」铃木裕先生如是说。

游戏从3D进化到4D后，相信「莎木」这款游戏的内容也会变得更加接近现实吧。





制作人
铃木裕



[illegible]

史库尔

史库尔

Age：17

身高：177cm

使用武器：ガンブレード

Birth：8.23

Blood：AB



本篇的主角，基本上，他是个在执行任务时不会加人任何私人感情的人，以某方面来说，他是个几近完美的佣兵，冷漠、毫无感情非社交性的性格，讨厌与人有深度的接触

隶属于佣兵养成设施バラム・ガーデン

额头上的伤，是对手（？）サイファ所造成的

顺带一提，スコール使用的武器ガンブレード，目前使用者极少，战斗能力极高

莉诺雅



莉诺雅
Age：17
身高163cm
使用武器：ブラスター・エッジ
Birth：3.3
Blood：不明

喜好自由奔放的生活方式，最讨厌受拘束。个性是好强、爱闹别扭却又体贴、通情答理。另一方面，她对夥伴非常地重视，也有温柔的一面



奇迪莉丝·瑟尔菲



奇迪莉丝

Age：18

身高：172cm

使用武器：チェーンウィップ

Birth：10.4

Blood：A

以15岁的特殊例子就职于SeeD，是个拥有稀世资质的才女。冷静的性格与毅然的态度，给人成熟的印象。不过因为不习惯受到挫折，有时为了些微的事情，就会情绪低落





瑟尔菲

Age：17

身高：157cm

使用武器：ヌンチャク

Birth：16

Blood：B

不管周围的气氛，总是依著自己的步调做事。是个天真烂漫，像男孩般的野姑娘。偶尔会有惊人的话语出现，使周围的气氛瞬间冻结下来





杰尔・艾文



杰尔

Age：17

身高：168cm

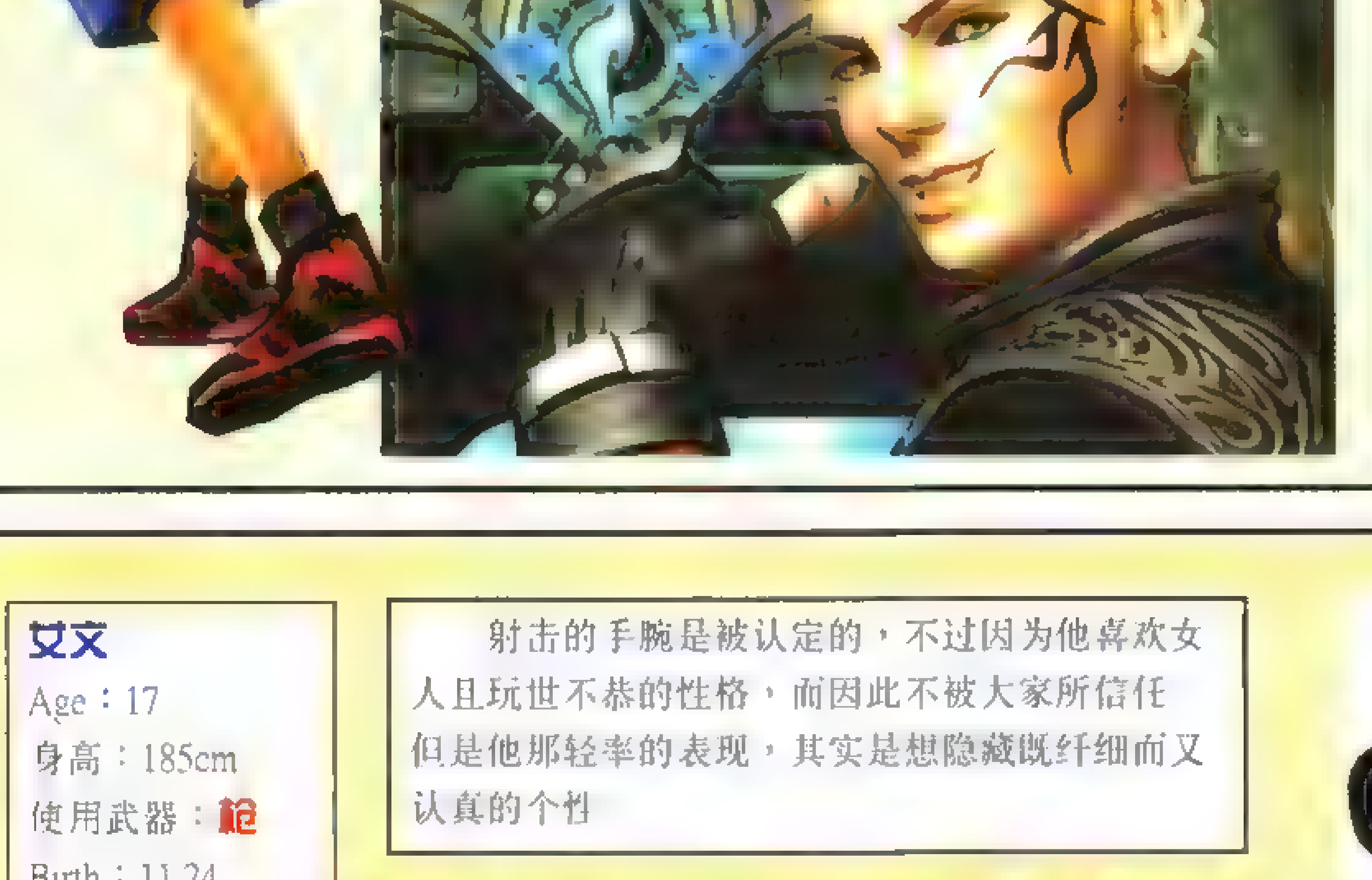
使用武器：グローブ

Birth：3.17

Blood：B

他崇拜身为职业军人的祖父，在13岁的时候就进入バラム・ガーデン就学。以往，他都是训练自己各种的格斗技；现在则是训练自己，即使在对持有武器的对手时，也能徒手地对抗





艾文

Age：17

身高：185cm

使用武器：枪

Birth：11.24

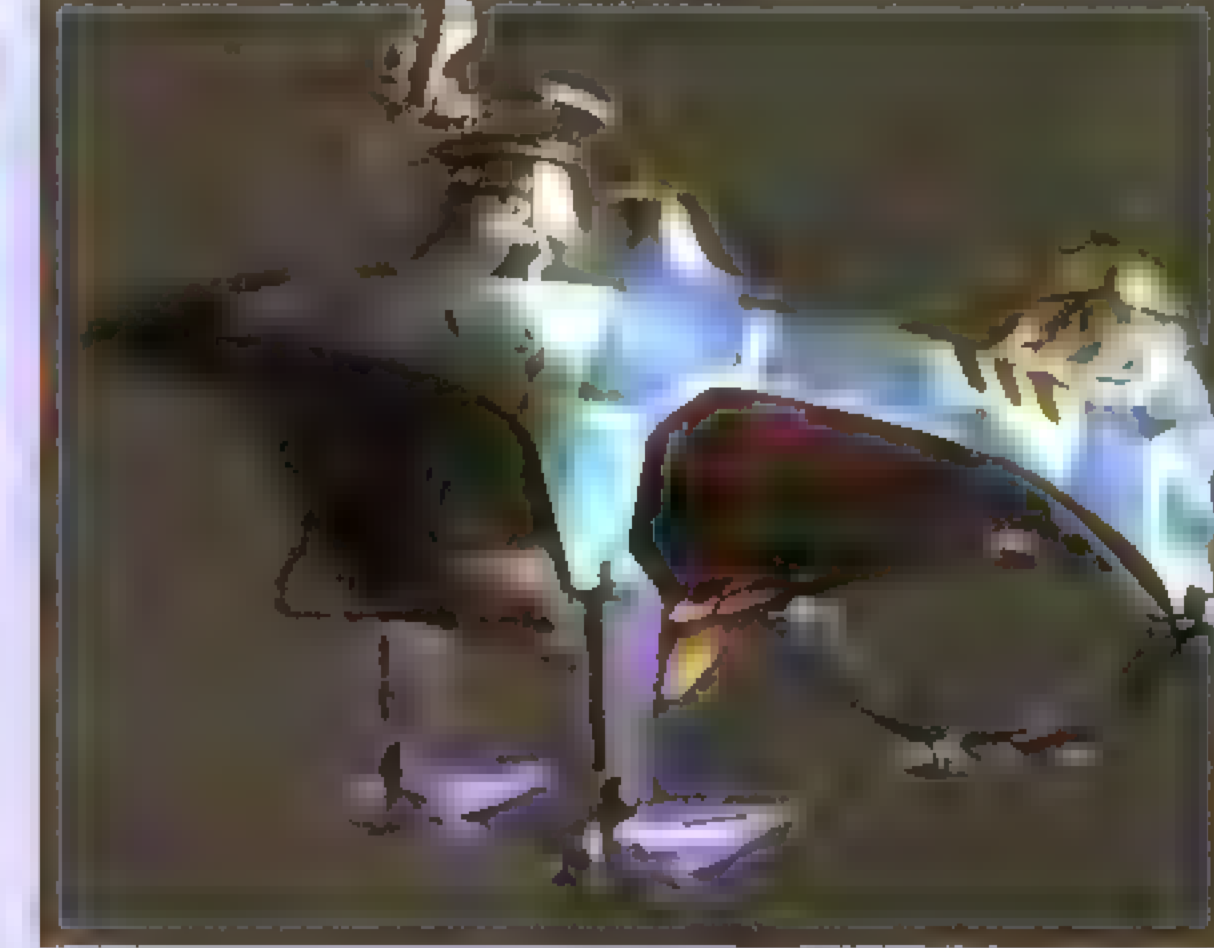
Blood：A

射击的手腕是被认定的，不过因为他喜欢女人且玩世不恭的性格，而因此不被大家所信任。但是他那轻率的表现，其实是想隐藏既纤细而又认真的个性

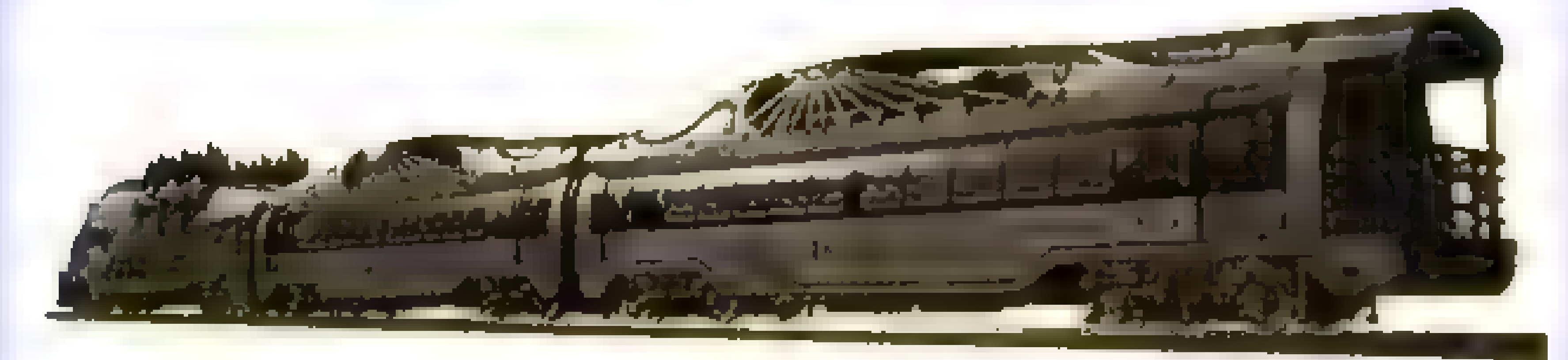


设定集











以舞蹈和歌曲朝「红白」而努力！
新世代的虚拟偶像！



KYOKO DATE

伊达杏子 DK-96

职业为歌手、女演员，是一位动画和游戏中的角色。而我们会用〝偶像〞来称呼多样化的女子。现在又有一位新的偶像诞生，她就是「ダテキョー」。「总而言之，在这里我们要介绍给大家知道『伊达杏子』这一个人，并不是只有存在电视和电脑之中，而是确实能让大家在心中感受到她的存在。」

〝日本的第一位ＣＧ偶像！！〞今年16岁，而相对于她进入事务所造成的热潮，当事人自己本身却相当的冷静。「在现在，游戏之中也有许多具有超人气的角色，就像是チュン・リー和サラ，大家不也是把她们当作是真人来看待一样吗？」

性格像是男孩子的她，对于自己在运动方面的能力、还有体力这两点相当的有自信。「在跳舞方面，因为以前在出生地福生，常和附近的外国人一同游玩，而且在小的时候，便常和父亲一起去LIVE HOUSE，所以自然就有了基础。」

昵称为『ダテキョー』，听起来有点奇怪，不过，像キムタク、キョンキョン，他们一开始给人的感觉也是很奇怪，久了自然就会习惯。相信在不久的将来，她一定能实现在〝红白出场〞的愿望，而且还会让日本全国造成一股〝ダテキョー现象〞呢！

《个人资料》

伊达杏子　DK-96…'79年10月26日生，出生于东京都，血型A型，身高163公分，体重43公斤，三围B83，W56，H82。在福生市内的速食店打工时，被现在所属事务所的星探所发掘。擅长所有的运动、舞蹈、绘图。尊敬的人为玛丽亚凯莉，喜爱的演员为クリスチャン・スレーター和长家京三，崇拜的人为ウルフルズ的トータス松本。

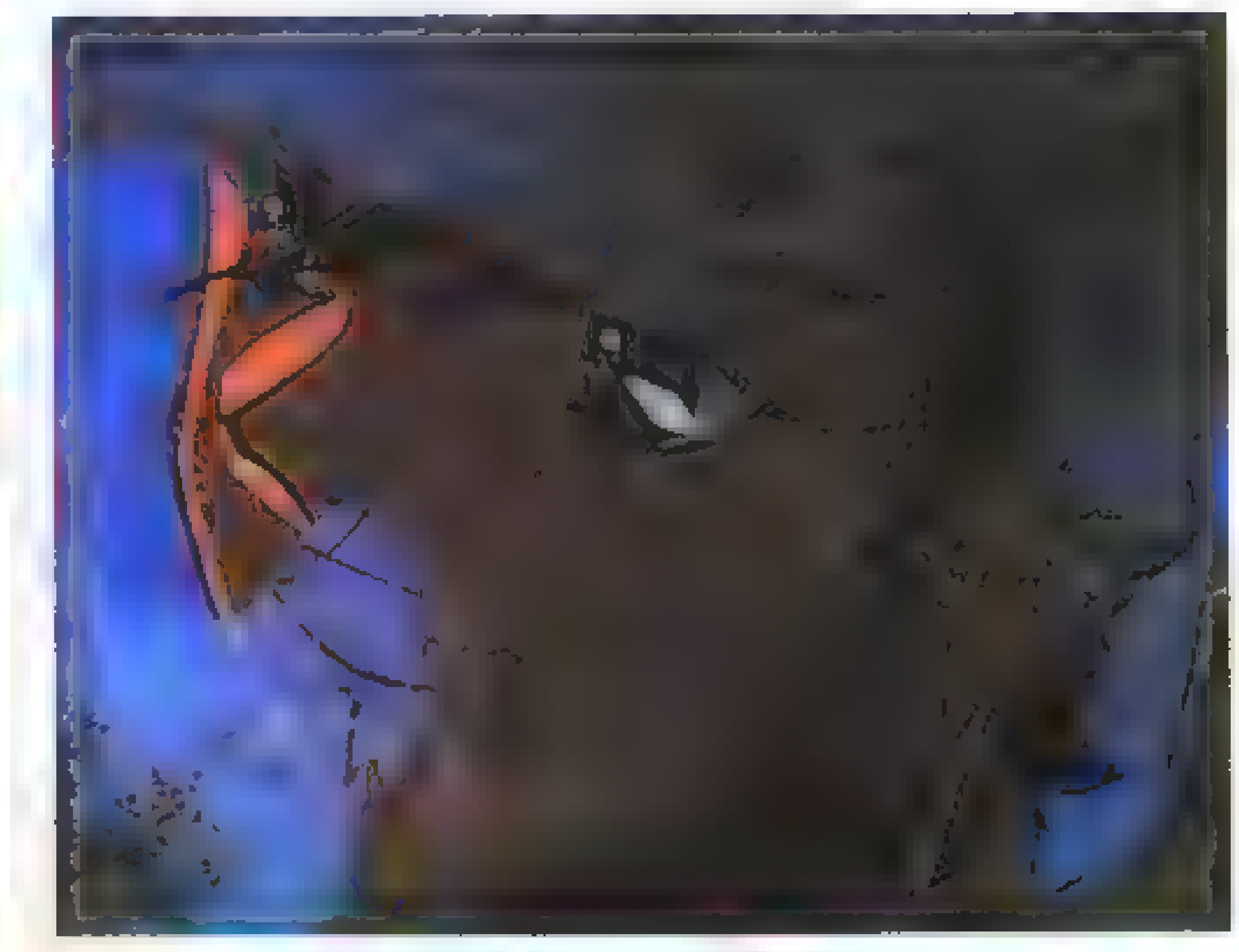

火龙
修廷古斯塔
热血的冲击
英雄继承
这次TV版
罗德斯岛战记—英雄继承—的故事
描叙迷庞恩和斯帕克
这一位年轻英雄的活跃事迹！
蒂德莉特


英雄继承
罗德斯岛战记
自由都市莱登
火龙山
布雷德
火龙的狩猎场
亚朗
不归森林
庞恩一行人
庞恩一行人追踪亚修拉姆，从查克森村到布雷德的火龙山和火龙「修红古斯塔」对战之后，经过了莱登并抵达了艾波拉。从布雷特之后就和斯连一行人分开行动。
庞恩
庞恩的热血之战造就了新英雄









TV『罗德斯岛战记』序幕画面

本页试着详细分析
英雄们的世代交替的序幕画面！
在这么短的时间内
竟然隐含了许多剧情！

在短暂的序幕画面中英雄进行世代交替

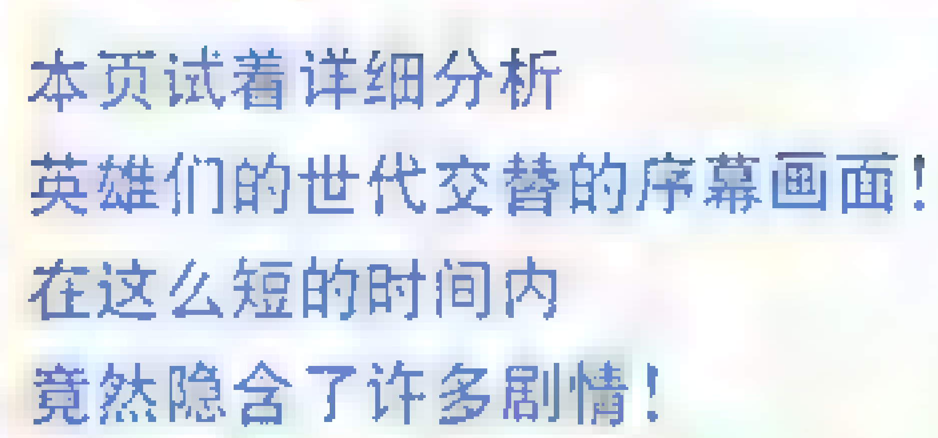
在『英雄继承罗德斯岛战记』的序幕画面中，除了庞恩、斯帕克、他们的同伴会出现，连他们的宿敌也会露脸有象征性的部份，也有斯帕克们和怪物对战……等故事中不会出现的画面，将所有角色的特色巧妙地加插进去　现在谈到斯帕克的战斗或许有点太早，不过，在序幕画面中我们还是可以欣赏到他活跃的英姿

在序幕画面中，庞恩将会在前半段的剧情中出现，让人感觉像是在做开场白，以带出后半段的主角斯帕克　英雄之间的世代交替的表现，不禁让人觉得这只不过是罗德斯悠久历史的一段　英雄们的故事就是罗德斯的历史，也是最值得一看的地方

长江后浪推前浪



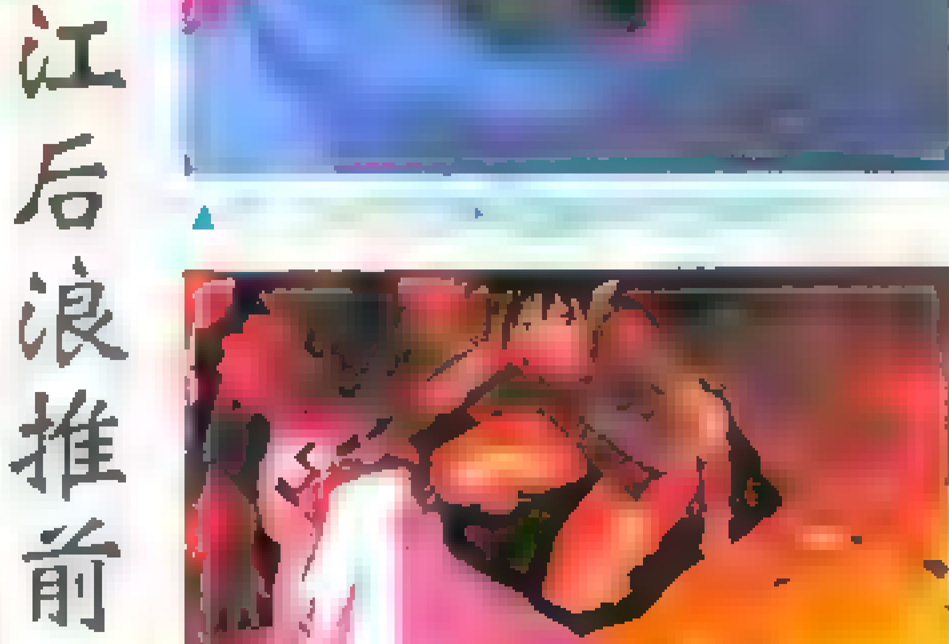




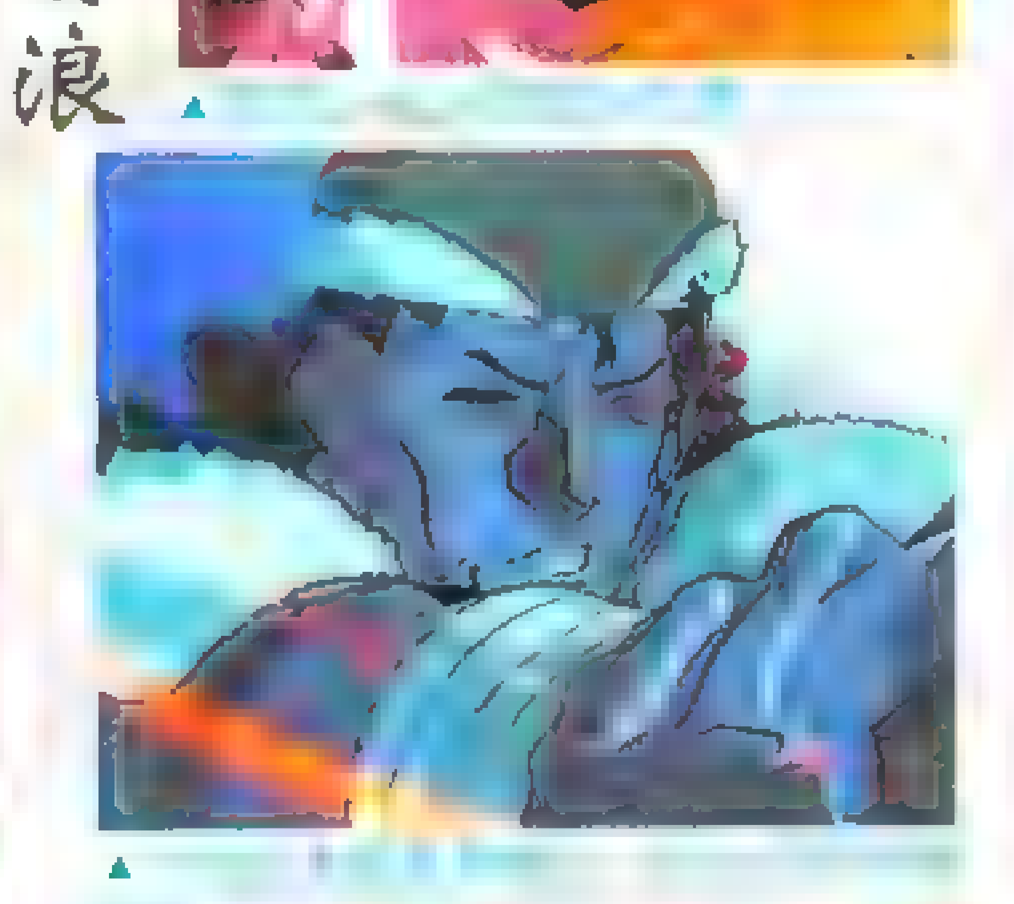








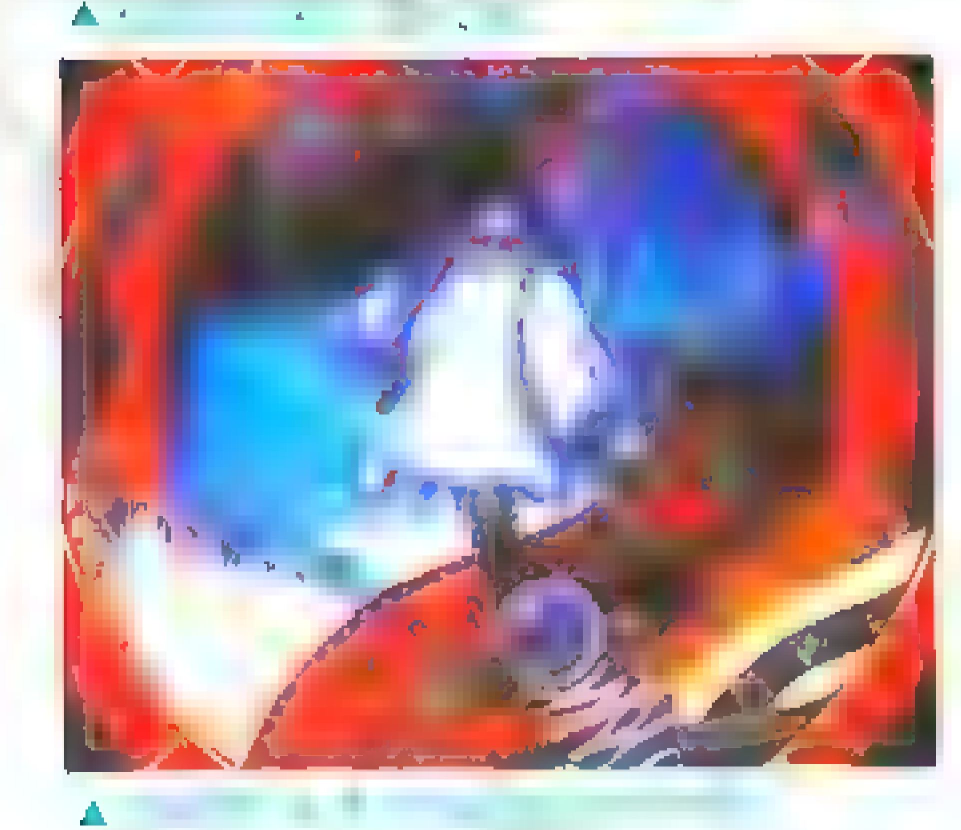












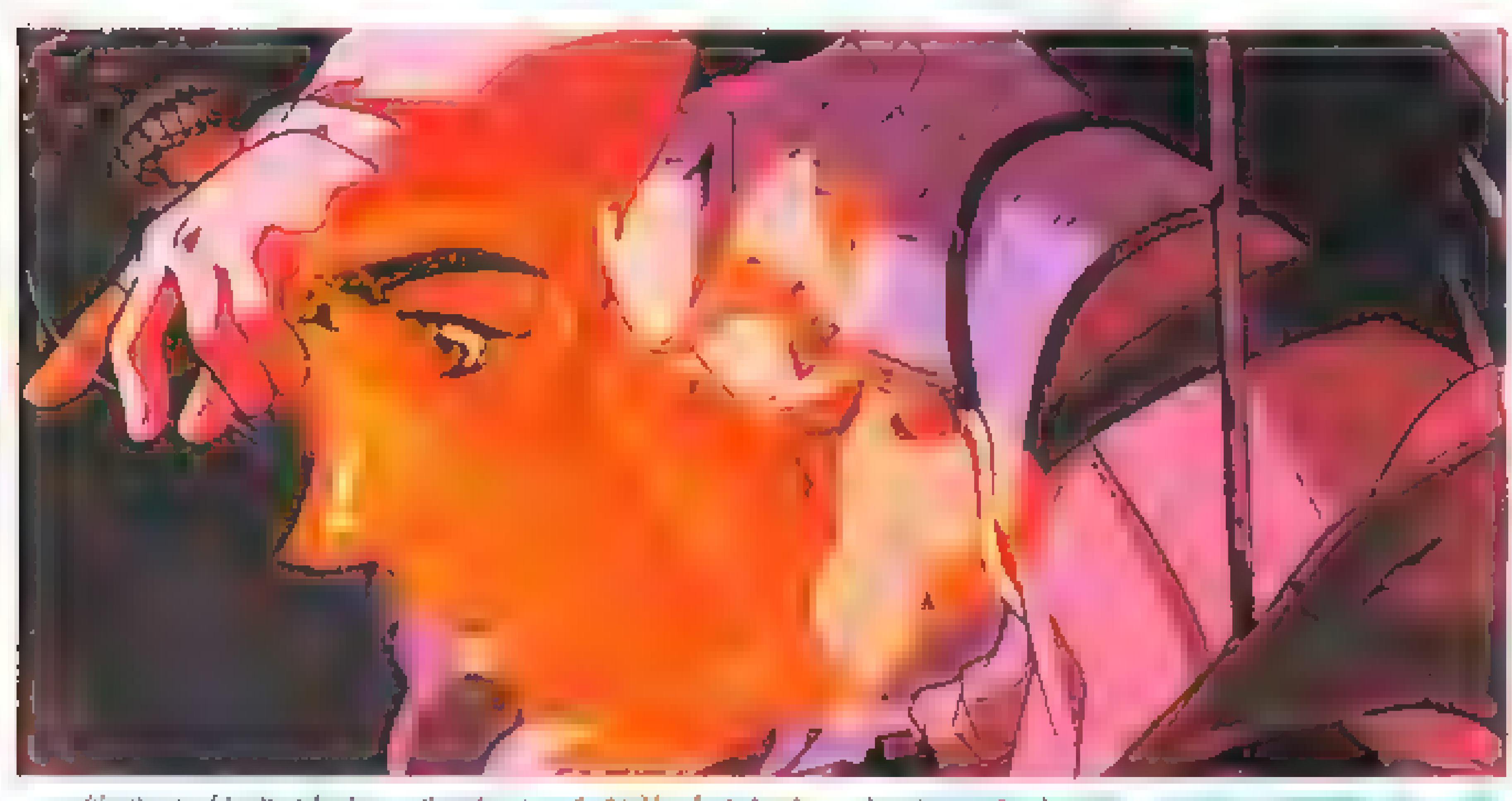

[illegible]后半段的主角则是以斯帕克[illegible]继续奋战，相信[illegible]即将到来

斯帕克与小妮丝、罗德斯的命运

与火龙山的魔龙间的决战结束之后，经过了10年的岁月。随著时光的流逝，故事的主角就从庞恩转移到斯帕克身上。多亏了庞恩一行人先前的努力奋斗，与马摩帝国之间的战争才得以长期保持在和平的状态下，不过，近来有再度动乱的趋势，这是因为发生了一个事件，那就是夫雷姆宝物库所收藏的宝物，被入侵者所夺走。为了要从盗贼手中夺回宝物，斯帕克便和同伴们踏上了追查之旅。

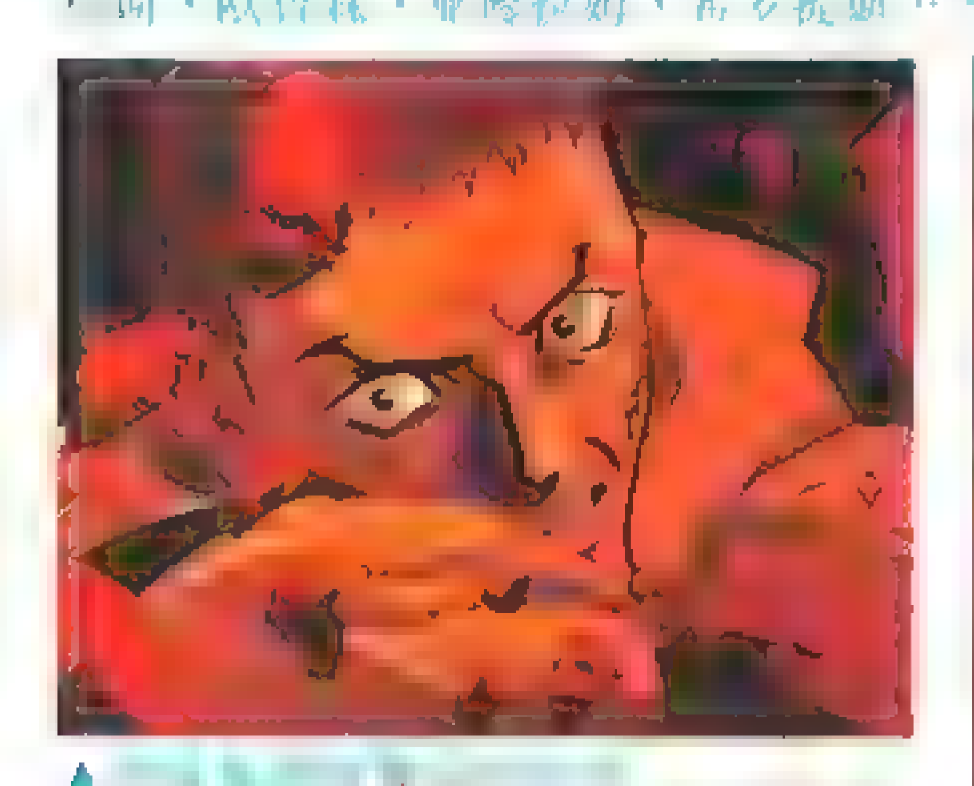
斯帕克崇拜著自由骑士庞恩，自己却苦于老是无法升职到正骑士，与庞恩再度相遇之际，对于自己往后应该走的路，斯帕克想听他的意见。另外，过去也曾追查过宝物的庞恩，对于斯帕克这次的追查宝物之旅，当然也提供了宝贵的经验以及随行人员。

自幼就遭受著坎坷的命运的小妮丝，在途中和斯帕克一行人会合。和自己的命运奋战并且继续流浪的小妮丝，她的行动也将影响到罗德斯的未来。斯帕克是否能拯救小妮丝，走出自己的路，保护罗德斯的未来呢？



▲ [illegible]







▲ [illegible]





OVA版 罗德斯岛战记 录像带&LD BOX发售



[illegible]

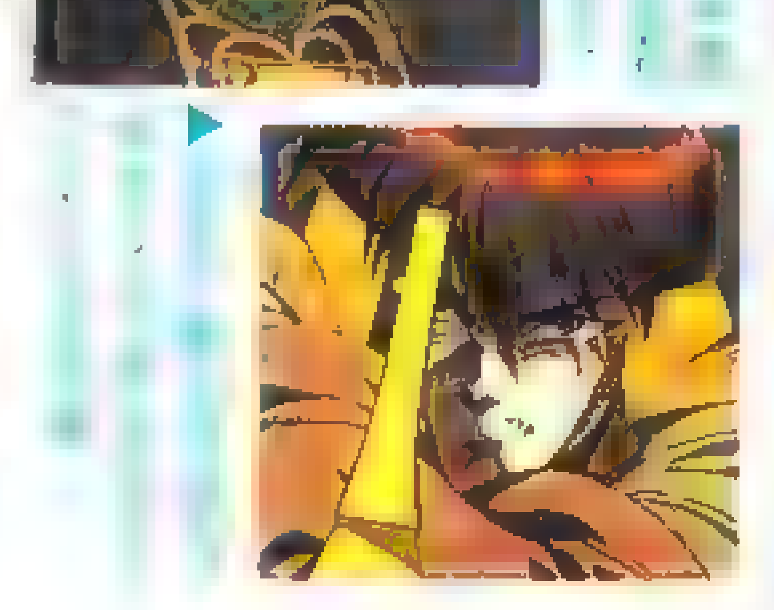
动画化

● VIDEO BOX ●

[illegible]

● LD BOX ●

[illegible]





青色六

纪之真弓
MAYUMI KINO

潜水舰“青色六号”的成员、潜水艇“克兰巴士号”的驾驶员

你们知道“GONZO”吗？他们以先进的计算机技术来处理动画与游戏，让我们来看看这个创作团体是如何开始发展的，之后与其成立的公司一同进军市场的GONZO，现在来看看它的过去、现在、未来。

将才能集合起来成为艺术吧！

动画，就是一种集合的艺术一般的艺术例如交响乐是集合了许多的乐器，使得首曲子令人觉得动听。绘画是点、线、色和形的结合。一旦成立了动画公司，便可以使一个人的才能在作品中发挥，但是，就动画而言它真的是一种“集合”

让我们来看看一部影片的完成要经过那些过程吧！架构、剧情脚本、素描、版面设计、修正、动画、彩色、特效、摄影等……（现在有以计算机来制作的彩色作品，其间的步骤大致也是如此），中间包括了设计和美术，也是经过了相当复杂的手续，才能完成一部动画动画的制作

在集合了必要的能力之后，才能合力的完成个人所无法完成的作品，而在现在众多的团体之中，最受各界所瞩目的集团，就是青色6号了，是由监督前田真宏、脚本家山口宏、摄影监督通口真嗣、产品制作者村滨章司所集

号重点总动员

青色六号

● '98年发售，全四卷，各30分钟

©1998小泽悟/高岱Visual・东芝EMI・GONZO

STORY

大胆的使用和小泽悟笔下同名的漫画中的角色，而在TV版中增加了许多的故事剧情而令人期待

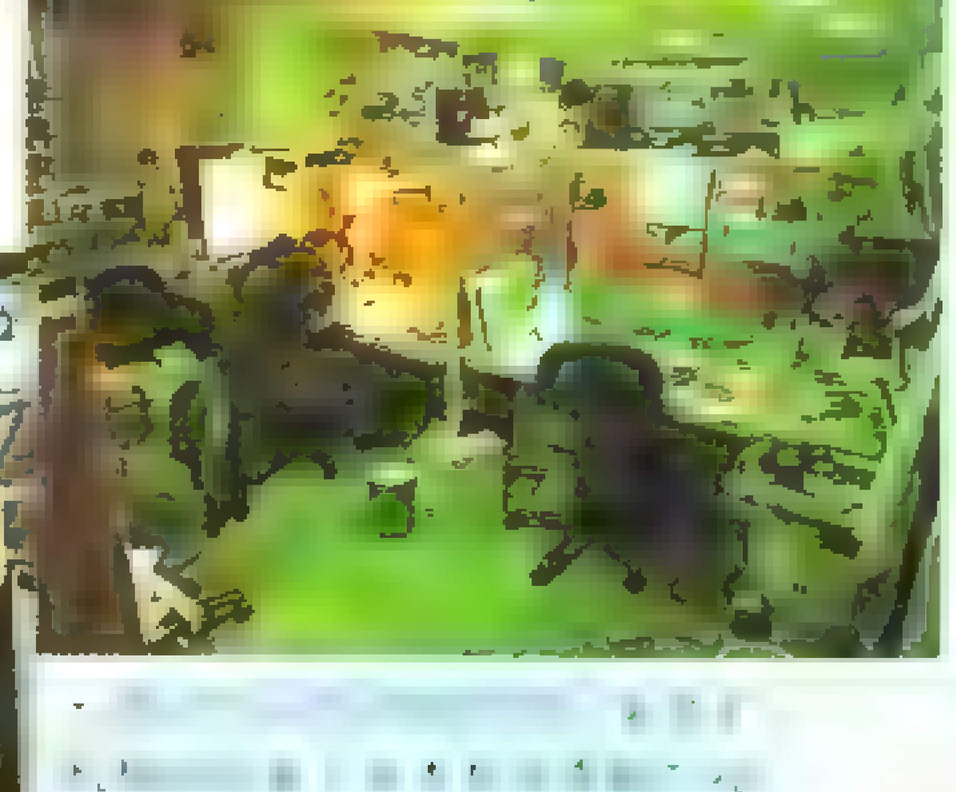
STAFF

原作＝小泽悟　监督＝前田真宏　脚本＝[illegible]　角色设计＝[illegible]　机械设计＝河森正治・山下飞部　动画角色设计＝[illegible]　美术设计・设计＝小林治　美术监督＝菊池正典　3DCG制作＝[illegible]　2DCG制作＝[illegible]

合起来创立的，而他们也成为了众所皆知的影像制作团体，后来又加入了监督森武・饭田马之助・此外，社长村滨也成立了有别于6人团体的"GONZO"有限公司，在'98年时，GONZO也就正式启动了

而GONZO公司也不断积极的引进新的计算机技术，在游戏的动画部分展现雄厚的实力，之后便是在动画的作品上，在不断的吸收来自外面的力量与技术，GONZO这个团体就不断的成长与进步，进而可能会有大幅度的突破，让我们拭目以待





速水铁
TETSU [illegible]

擅长驾驶潜水艇的高手・



具有无限潜力的GONZO有两个面貌，一个是由六位创作者所组成的GONZO，另一个则是有组织的有限公司[illegible]GONZO的成员之中[illegible]其他的五人都不是GONZO的社员，[illegible]他们和GONZO的关系到底为何？我们现在就来听听他们怎么说？

山口 「在我和前田各自离开了自己前一个工作的公司之后，想借[illegible]个地方来当工作室，应该是从这里开始说起。」

饭田 「本来是希望有一个共[illegible]室，而在村滨的野心扩展，现[illegible]动画制作传播公司[illegible]」

前田 「[illegible]才可生存下去。」

通口 「[illegible]在不知不觉的情况下已[illegible]社员的"大企业"。」

通口 [illegible]GONZO在美国的俗语中是"移民的义大利人"的[illegible]呢[illegible]在义大利话中是"很容易上当的笨蛋"[illegible]

村滨 [illegible]这也是[illegible]件不可思议的事。」

饭田 「自由是在GONZO里面工作的[illegible]」

贝鲁古

[illegible]

[illegible]

前田　「这也是一个情报的交流地点。」

森　「虽然大家是自由的一匹狼，但是GONZO仍是大家创作点子的集合之地。」

村滨　「不是为了经济的成长而成立。」

饭田　「总而言之，GONZO就是我们六人的根据地。」



米优

GONZO的历史

1992.9 前田真宏、山口宏、通口真嗣、村滨章司四人组合成立GONZO影像制作小组，以村滨为代表，成立GONZO有限公司。在涉谷世冢设立事务所。

1992.12 通信卫星放送局、スペースシャワーTV用的动画音乐，为GONZO制作。

1993 美国制作的电视系列「ウルトラマンパワード」的产品设计和脚本，为GONZO的成员担当。
森武加入GONZO。

1994 GONZO担任特制电影「ガメラVSギャオス」的怪物设计。特技监督为通口真嗣，怪物设计为前田真宏。
GONZO担任Mac用CD-ROM「魔法阵都市」的产品业务，PC-Engine「メタルエンジェルII」的开头动画制作。
饭田马之助加入GONZO。

1995 GONZO制作生产PlayStation版软件「Victory-ZONE」。
.10 在新宿区百人町成立动画制作传播公司，员工15人。

1996 GONZO担任PlayStation版「超时空要塞VF-X」的主要制作业务，SATURN版「LUNAR SILVER STAR STORY」的动画制作，和「超时空要塞爱・おぼえていますか」新作动画的CGI制作。

1997.3 GONZO的资本资金增加。
.7 GONZO搬到新宿区高田马场，员工30人。
.11 GONZO游戏部门成立，员工50人。
.12 GONZO使用最新的技术，投入大笔心血担任开头动画制作的OVA「マクロスダイナマイト 7」第一卷发售。

1998 GONZO SATURN版「LUNAR II ETERNAL BLUE」动画制作中
OVA「メルティランサー The Animation」制作中
OVA「GONZO」出资、制作中
.5 OVA「メルティランサー The Animation」系列，大受好评中（预定）
GONZO变更组织为股份公司
OVA「GONZO」系列、大受欢迎中（预定）

2001 股份公司公开（希望）

『GONZO』的成员

村滨章司●むらはましょうじ/制作者。'85年进行制作动画「ネオアミスの翼　王立宇宙军」的GAINAX契约社员，'87年正式人社，电视动画「海底两万里」的制作人。'92年一月自GAINAX退社，九月在GONZO有限公司就任。Saturn版「LUNAR－」的制作人。

前田真宏●まえだまひろ/动画监督、设计者、插画家。电影「ガメラ　大怪兽空中决战」的怪物设计者，「ガメラ2　レギオン袭来」的レギオン设计者，Saturn版游戏「LUNAR－」动画部分的原画，OVA版「青色六号」的监督。

通口真嗣●ひぐちしんじ/特技监督、草图设计者，电影「ガメラ－」「ガメラ2－」的特技监督，电视「新世纪福音战士」的草图设计。

山口宏●やまぐちひろし/编剧者，电视「新世纪福音战士」「赤ずきんチャチャ」「勇者王ガオガイガー」编剧。

森武●もりたけし/监督、草图设计者，电视动画「海底两万里」的草图设计，演出，OVA「GUN SMITH CATS」的监督，「秘境探险ファム＆イーリー」的监督，OVA「メルティランサーThe Animation」的监督。

饭田马之助●いいだうまのすけ/OVA「おいら宇宙の探坑夫」的原作、监督，「机动战士高达第08MS小队」的监督（第六话～），Macintosh版游戏「魔法阵都市　Alice Ridell」的草图设计、演出。



作者简介



KO桑

在遊戏机世界遊走了十多年，是遊戏机的个中好手，精通ＲＰＧ遊戏，对格斗遊戏也有相当程度的认识，本次当任三栖流行爆的总编辑，凭藉它对遊戏机及动、漫画的认识，毛遂自荐向出版社提了构想，三栖流行爆得以诞生。

菁菁

本书的美术总指挥，本身对美美的东西特别敏感，〔只要漂亮一定拥有〕是她的座右铭，对遊戏虽然不能得心应手，对漫画的热忱可就不输给任何人，长发是最引以自傲的标记，最崇拜的偶象则是机器女神的莱姆。

小道忍

遊戏对她来说是正当的休闲活动，漫画是家常便饭，动画对她来说简直是以生命看待，虽然有了一点点年纪，却依然沉浮在这造梦的空间，怡然自得的过著她逍遥的人生，在本书中担任文字主编重要的一职。

鹰眼次郎

曾经想要走进漫画家的行列，在举棋难定的同时受到ＫＯ桑的感化，暂退入专栏作家行列，对日本漫画有相当程度的了解，是国内属一属二的漫画情报贩子，目前担任本书的情报专员，也负责部分单元的撰写，是一个不可多得的异类份子。

SD太郎

遊戏先锋，特别钟爱勇者斗恶龙系列ＲＰＧ遊戏，对遊戏的挑剔绝对是一般人无法忍受的，由玩遊戏进而到收集遊戏，本著爱屋及乌的精神最近开始收集遊戏音乐ＣＤ，曾立下誓言，要做一个道地的遊戏爱好者。

MAGIC地带

Model.Anime.Game.Internet.Comic ZONE

经典插图ORION
零秒，出手！（灌篮高手）
著名动画配音
M^3模型（五星+GUNDAM20周年纪念+其它）
漆原智志的唯美世界
剑风传奇

少年漫画VS少女漫画
琉璃圣域
漫画家们的自画像
恶魔全书
新世纪EVA解惑篇
KATOKI HAJIME与
明贵美加的MS少女
你所不知的银英传
「青6号」造型设定集

乱马回顾
桑桑采访录（剑心、圣斗士、新世纪EVA）
新世纪网页少年
封面的创意
游戏、动画、漫画垃圾站
动画音乐
著名少女漫画家
彼氏彼女的事情（新世纪EVA后继作品）
口袋妖怪的骚动之后
另类动画（机械人狂欢节、迷宫物语、MEMORY）
网络同人志

CELL消失的日子——来自于三维的威胁
心目中的国产动画片
三维动画的世界
在绚丽多彩的背后
动画制作社STUDIO GHIBLI
(宫崎 骏 & 高田熏)
八云的生日



内蒙古文化出版社



ISBN 7-204-04827-X
G · 1045 定价：24.00元